SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

ABRIL 94 - Nº 1 - CR$ 4.000,00

SEGA·NINTENDO

HULK MULTISSISTEMA

VEJA O LUTADOR SECRETO DE SUPER STREET FIGHTER!

NOVAS TÁTICAS DE MORTAL KOMBAT

177 DICAS

DETONADOS!
PRINCE OF PERSIA (MEGA) E RUSHING BEAT 3 (SNES)

47 JOGOS ANALISADOS E FOTOGRAFADOS

MEGA
ART OF FIGHTING, SKITCHIN, HAVOC, WIZ & LIZ, TECMO NBA, NIGEL MANSELL...

SNES
STAR TREK, FLASHBACK, JOE & MAC 2, WORLD HEROES 2, LIGEIRINHO, SUPERMAN...

E AINDA MAIS: NES, MASTER, 3DO, JAGUAR, PC, SEGA-CD...

GAMEPRO DIRETO DOS USA

É VENDER TUDO.

CARTUCHOS A PREÇOS IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS BARRACOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

Ass. O Dono do Galpão.

TEC TOY

PLAYTRONIC

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590

Ano 1 • Nº 1 • Novembro 1994

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE
Hulk 14
Dragon Ball Z 16
Virtua Racing 21
Art of Fighting 24
Wiz'n'Liz 28
Sketchin 29
Havoc 30
Tom & Jerry 32
F - 117 Night Storm 32
Addam's Family 32
Virtual Pinball 33
Fido Dido 33
Tecmo NBA 50
Nigel Mansell 51
Mortal Kombat 52
Prince of Persia 72

SNES
Hulk 15
Fighter's History 16
World Heroes 2 17
Blackthorne 20
Speedy Gonzales 20
Superman 21
Star Trek Next Generation 36
Flashback 38
Joe & Mac 40
Pirates of Dark Water 44
Spelcraft 45
Zool 45
Out of Lunch 46
Stanley Cup 50
Mortal Kombat 57
Rushing Beat 3 68

JAGUAR
Tempest 2000 21
Crescent Galaxy 46

SEGA CD
Mortal Kombat 18
Tomcat Alley 18
Dragon's Lair 47

3DO
Star Trek Next Generation 18
Shock Wave 18
Escape From Monster Manor 48

MASTER SYSTEM
Masters of Combat 54

NES
Tiny Toon-Cartoon Workshop 56

ARCADE
Super Street Fighter X 58

PORTÁTEIS
Hulk (GG) 15
Aladdin (GG) 20
Mega Man 4 (GB) 50
Desert Speed Trap (GG) 50

PC
Mortal Kombat 79

CIRCUITO ABERTO
A geração 16 bits é ameaçada por consoles mais poderosos; veja o que está pintando no mercado — 12

PRÉ-ESTRÉIA
Uma seleção de primeira com os jogos mais quentes da próxima temporada — 14

ESPORTE TOTAL
A sessão começa arrasando: Nigel Mansell e Tecmo NBA para Mega, além de Stanley Cup para SNes — 50

ARCADE
A *SuperGP* traz, em primeiríssima mão, como sempre, a nova versão de Street Fighter 2 — 58

SUPERGP DICAS
Ninguém nunca ousou tanto, 7 (sete!) páginas com as melhores dicas para todos os sistemas — 61

DETONADOS
Agora ficou fácil chegar ao final de Prince of Persia (Mega) e Rushing Beat 3 (SNes) — 68

COMPUTER ZONE
Sega ganha parceria da Microsoft para desenvolver o Saturn, seu novo 32 bits — 78

SUPERGP EXPRESS
Finalmente Street Fighter ganha uma série de gibis à altura e Beavis & Butt-Head, uma dupla bem maluca — 80

Ilustração da Capa: Valentim Kepe

Em Golpe Final, táticas de arrasar para MK, 52

Crescent Galaxy, mais um cart para Jaguar, 46

Todos os golpes de Art of Fighting para Mega, 24

Final fi... de Prince of Persia para Mega, 72

NÃO DÁ PR

Ladies e Gentlemen, apresentamos o primeiro número da ***SuperGamePower***, a mais completa revista de entretenimento eletrônico do país. São 84 páginas (!) de informação quente e correta sobre todos os sistemas de videogame: Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDs, Computadores, Arcades. Da fusão das duas melhores revistas de games do país, a ***Supergame*** (especializada em Sega) e a ***Gamepower*** (especializada em Nintendo) nasceu o Rolls Royce das revistas de games. Tudo isso e mais ela vai apresentar o que há de mais novo e mais interessante no mundo dos jogos, com dicas, mapas e informações exclusivas garimpadas por nossos equipe de especialistas. Ao folhear as páginas da ***SuperGP*** — feitas inteirinhas em computadores Macintosh de última geração — você vai se deparar com um padrão gráfico jamais visto, de causar inveja às melhores publicações do mundo. A viagem está apenas começando. Apertem os cintos, peguem os babadores e preparem-se para alucinar. Vejam só o que vem aí:

SUPER GAMEPOWER

CARTAS - uma seção de interação entre o leitor e a turma dos fanáticos da redação. Com dúvidas, idéias de jogos, loucuras, dicas do leitor, broncas, classificados e o escambau. Como incentivo, o melhor desenho enviado para a seção "Arte no Envelope" leva todo mês um cartucho de 16 bits. Maior boiada!

CIRCUITO ABERTO - as últimas novidades na área de videogame no Brasil e no mundo. Novos consoles, periféricos, uau! Coberturas exclusivas de nossos correspondentes no exterior.

PRÉ-ESTRÉIA - aqui você fica a par dos próximos lançamentos em carts e CDs.

LANÇAMENTOS - detalhes sobre os jogos, com dicas e avaliação técnica da nossa equipe.

ESPORTE TOTAL - dedicada aos "atletas eletrônicos". Todo mês, uma seção com jogos de várias modalidades esportivas.

LUTA TOTAL - o grande mestre Baby Betinho ensina dicas, táticas, combinações e apelações de Fighting Games clássicos.

ARCADE - macetes para que você chegue à máquina estriquinando o maximo de fichas nos fliperamas.

***SUPER GP* DICAS** - as manhas mais quentes do planeta, numa linguagem de fácil compreensão. Só nesta edição são 7 páginas lotadas de dicas para todos os sistemas.

DETONADOS - Em todo número saem dois títulos detonados de cabo a rabo por nossos pilotos, com todas as manhas de que você vai precisar para terminar os jogos sem crises existenciais.

Ã NÃO LER

LOS GRINGOS

Quem (responda se puder), quem, além de nós, conta com uma aliada tão poderosa como a ***GamePro***? Quem? Não precisa ser nenhum fera para saber que a nossa colaboradora exclusiva é a melhor revista americana no assunto. Com essa linha direta com os States, você fica sabendo, em primeira mão, tudo o que acontece no mundo do videogame.

O CARRASCO

Este bando de vagabundos vai ter que dar duro a partir de agora. Eu exijo dicas e mais dicas, mapas e mais mapas. Tem que detonar - tudo. A ***SuperGP*** é a melhor do universo!

O CHEFE

A EQUIPE

A ***SuperGP*** é feita por uma equipe especializada no que há de melhor na área de VG. Sob a batuta do guru do videogame, **O Chefe**, estão os quatro heróis nacionais do joystick: Marcelo Kamikaze, mestre em RPGs; Marjorie Bros, a bela matadora de simuladores e corações; Lord Mathias, o papa de jogos de ação em geral (e música em particular), além de ninguém menos que Baby Betinho, autoridade mundial em jogos de luta. Um TIMAÇO que garante o show!

MAPAS ANIMAIS

Ninguém faz mapas de jogos como a ***SuperGP***. A utilização de computadores Macintosh e um sistema avançado de video-grabbing (captura direta de telas de video) permite juntar "fotos" para dar uma visão completa e detalhada dos jogos. Aproveite!

COMPUTER ZONE - espaço reservado para a multimídia. Jogos, aplicativos, equipamentos de computadores.
SUPER GPEXPRESS Aborda áreas de interesse de quem joga videogame, mas como: comics, música, produtos importados, personalidades (cinema, multimídia),...
FINAL STAGE - Encerra a revista em grande estilo, da mesma maneira que um campeão mata um jogo: com as fotos do último estágio de um game por mês.

O FUTURO CHEGOU

A cada dia são lançados no mercado internacional títulos e mais títulos de todo tipo de videogame. Quem tem nas mãos uma ***SuperGamePower*** estará sempre anos-luz na frente de qualquer leitor de publicações concorrentes. A opção é sua! Benvindo ao time! ***SuperGamePower*** é a revista definitiva de games, a melhor do universo. Aproveitem!

FICHAS TÉCNICAS

A ***SuperGP*** apresenta dois tipos de fichas técnicas, a nossa e a das matérias da ***GamePro***. Em ambas o leitor encontrará todas as informações sobre o jogo (sistema, memória, fases, número de jogadores, modalidade), a avaliação do piloto (gráficos, som, dificuldade, fun factor).

SUPER GP CARTAS

MALUCO BELEZA

pôster com os intestinos do Chefe?

Luis Pereira Ramos
Carapicuíba - SP

CHEFE: *Acho que o cara baba. Deve ser do tipo que lê bula de xarope para se inteirar de videogame (vejam a foto). Fique frio, cara, que já remeti para sua casa uma amostra de que meus intestinos estão em pleno funcionamento. Aguarde ansioso. A sua foi a carta mais maluca deste mês.*

Parabéns pela excelente matéria sobre barbeadores elétricos, pelo pôster com a Dercy Gonçalves e pela entrevista com o Fidel Castro. Tenho uma sugestão: por que vocês não ainda não fizeram um

ARTE NO ENVELOPE

Quem enviar o envelope mais legal leva um cartucho 16 bits... todo mês na *SUPERGAMEPOWER*. Ernesto Sepúlveda (à esquerda) já faturou o seu. Mãos à obra!!

As musas do videogame na versão de Wagner de Almeida Rosa, de São Vicente, SP

O Peter Pan do Diego César Melo, de Biguaçu, SC, não dá sossego para o Capitão Gancho

Sonic e Tail disparam no envelope de Andrei Freitas de Alencar, Rio de Janeiro, RJ

O Chefe um presidenciável, de acordo com Adriano Francisco M. Souza, de São Paulo, SP

FASE BONUS

Sem querer puxar o saco, genial a ideia de juntar as 3 maiores revistas do mundo numa só. Não vai sobrar pra ninguém!

Alexey S. de Castro
Salvador - BA

Estou louco para ver a Super GP. Mais uma grande idéia do Chefe.
Lilian dos Santos
São Paulo - SP
A ***Gamepower*** tá animal, radical, destruidora, chocante.

Clube do Gordo
Vitória - ES

Ave, Chefe! Gosto muito da sua revista. Acho que não existe um modo de melhorá-la. Ela é perfeita!

Paulo Periotto
Campo Grande - MS

LEITOR IMPORTADO

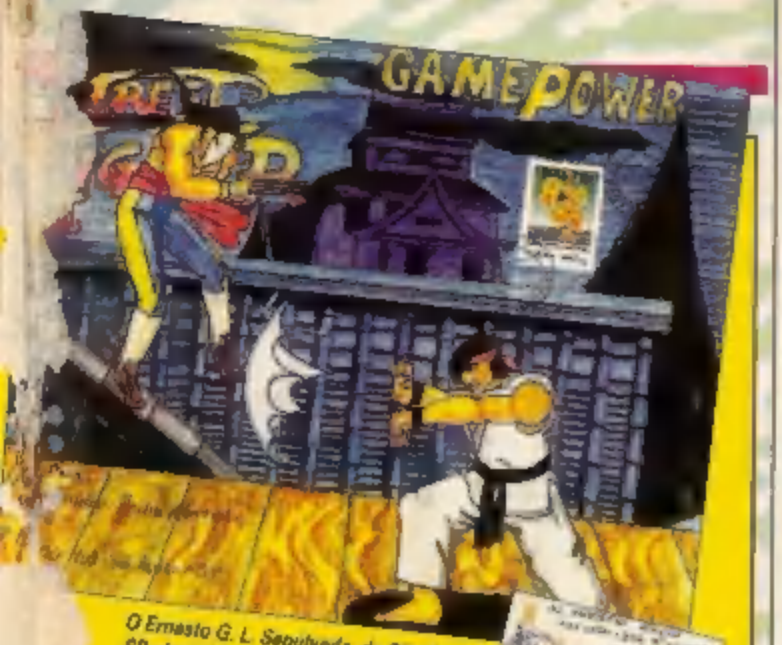
A minha pergunta é para a gata Marjorie Bros. Como começar com mais vidas a brincadeira no jogo **Star Fox**? Se não houver este truque, como posso selecionar fase? Eu sei que é muita pergunta, mas a quem recorrer a não ser a revista número 1 do Brasil?

Alton H. Holigut
Nickem - Japão

Que chique! Cartinha importada. Olha,as duas dicas que você pediu não existem. A única opção para escolher fases é entrar no buraco negro. Lá você opta entre 3 fases para recomeçar a partida.

GAME IDÉIA

O jogo se chama River Warrior e é uma msitura de fighting game com adventure. Tudo com efeitos 3D. A perspectiva é em primeira pessoa e os golpes são reduzidos a chute, socos e saltos. Você é um monge Shao Lin em peregrinação a um templo no Tibet, cercado por um rio sagrado, que se vê em meio a invasão bárbara das tropas de Genghis Khan. Nas aldeias devastadas você encontra pistas, armas e magias que o ajudarão na jornada. Os gráficos são bem orientais, com demos de paisagens chinesas. A idéia é do leitor Roberto Zóquio, de Campinas - SP
Mande a sua!



O Ernesto G. L. Sepulveda, de São Paulo, SP, desenhou o Ryt arrepiando

O Hugo do Nascimento Sotano, de Tabapuã, SP, colocou a Gamepower no pódio. Imagine agora, que ela é Super

Kung Lao, por Rafael Oliveira dos Santos, do Rio de Janeiro, RJ

ANIMAL

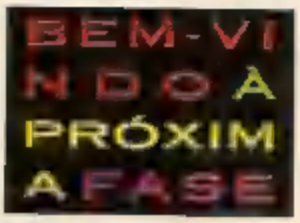
Esta é a seção Guinness de ***Supergamepower.*** Mande uma foto de seu recorde e [illegible] a [illegible] avaliação, conforme os critérios abaixo.

Leão é só pra quem é fera mesmo

Leva o tigre os que têm futuro com o controle na mão

Troféu gatinho: para jogadores que têm que tomar muito leite

SUPER PROMOÇÃO SEGA CD



Conheça os 60 possuidores de Mega Drive que entraram para a Era do CD.

[illegible] Couto Calazans Silva
Amanda Donatiello [illegible] Campos
Anderson Tadashi Tokuy
[illegible] Felipe F. [illegible]
[illegible] Carlos Bezerra [illegible] Silva
Antonio Carlos Lima de Barros
[illegible] Junior
[illegible] Vieira [illegible]
[illegible] Scramignon Chagas
Carla [illegible]
Carlos Eduardo Sá [illegible]
Carlos [illegible] de Andrade
Carlos [illegible] Saraiva [illegible]
[illegible] Pires Leydner
[illegible] Pedro de [illegible]
Daniel dos Santos do Nascimento
[illegible] Pereira Rocha
Daniel [illegible]
Daniella [illegible] Rodrigues
[illegible] Xavier Alves
Diego [illegible] Reis [illegible]
Edmei Gonçalves [illegible]
Edson Madia
[illegible] Deumerie da Cruz
Felipe [illegible] Gonçalves Almeida
Fernando Castro Rodrigues
Floriano [illegible] Cunha
Helton Pereira Rodrigues
Humberto [illegible] Pinheiro Dapieve
Humberto Caldas de Oliveira Melo
[illegible] de Paula [illegible]
[illegible] Marcos Melo de Paiva
Jader Portela Lagrota Felix Junior
Karla Pereira de Oliveira
Luciano Prata [illegible] Silva
Luiz Antonio [illegible] Carvalho
Luiz Carlos [illegible] Jr.
Luiz Carlos Lemos Alves Junior
Luiz [illegible] da Silva Aragão
Luiz Verzignassi
Marcelo [illegible] Castro
Marcelo [illegible] Fiorita
[illegible] [illegible] da Fonseca
Olavo Araujo Costa
Phillipe Torrent [illegible] Castro [illegible]
Rafael [illegible] [illegible] Milanes
Raphael Richetti Vieira
Renan Guerra
[illegible] [illegible] [illegible] Santos
Ricardo [illegible] Sakiyama
Ricardo Ribeiro de Azevedo
Rodolfo Maria de Albuquerque Araújo
Rodrigo Nunes Thomé
Roberto da Costa Gomes
Samaya Carvalho Rocha
Thiago [illegible] de Freitas
Thiago Souza Brasil Pinheiro
Valéria [illegible] Oliveira Bianco
Walter Arazi Neiva
Wilson Luiz Pignata Junior

Certificado de Autorização M.E.C. Ofício 218/93

SEGA TECTOY

A CARTA DO MÊS

O campeão do mês é Bruno Sérgio C. de Oliveira. Mandou arte no envelope, e dicas para ver cenas secretas no jogo **Ethernal Champions**. Grande! Na tela de escolha, selecione "Two Players" e vá à luta. Com o controle 1, acerte o oponente até restar só um golpe para sua morte. Veja em que fase você está e posicione os personagens de acordo com o desenho. (P1 - personagem 1 e P2 - personagem 2).

Taz, Mickey, Mônica, Mario e Bart são alguns dos personagens da galeria do Bruno S. C. de Oliveira, do Rio de Janeiro, RJ

XAVIER

O oponente queima até os ossos e sua cabeça rola

MIDKNIGHT

Surge um helicóptero que lança um míssil no corpo do lutador, que vira pasta

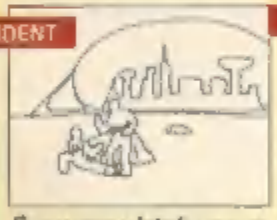
SHADOW

A rede elétrica do letreiro eletrocuta o oponente, que perde um olho e explode

RAX

Um robô transforme o inimigo em cinzas e um aspirador de pó flutuante leva os restos mortais

TRIDENT



O mar suga o lutador que se debate. O sangue aflora

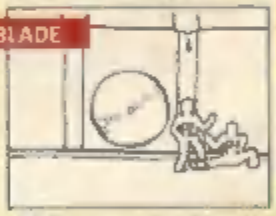
CARCEN

O adversário é metralhado por gangsters que passam dentro de um carro

JETTA

Um tremor de terra abre uma cratera no chão que engole o lutador

BLADE



A hélice suga o lutador que se debate em vão

Akira E. A. Gora

Gostaria de saber quantos "mega" virá o jogo **Mortal Kombat 2** para Mega. É verdade que este jogo sairá para o CD-ROM do Neo Geo? Como eu posso conseguir um catálogo de jogos do Super Nes? Por favor, me ajudem!

Fábio Montenegro
RS

*AKIRA: Sinceramente, este jogo é lançamento de arcade. Por enquanto ainda não sabemos nada sobre **Mortal 2** para consoles domésticos. O CD do Neo Geo não existe. Quanto ao catálogo, você encontra os melhores títulos em Snes e demais sistemas de videogame no sumário da novíssima **Super GP**.*

SUPER OMBUDSMAN

RPGs

Estou escrevendo porque gostaria de saber a opinião do Marcelo Kamikaze sobre os cinco melhores jogos de RPG do SNes para iniciantes.

Márcio Kaneko
São Paulo - SP

*MK: As minhas indicações são as seguintes: **Zelda**, **Secret of Mana**, **Dragon Quest I-II**, **Ys IV** e **Soul Blazer**. Com o tempo, depois de ganhar alguma experiência no gênero, você vai poder finalmente encarar **Final Fantasy** e **Dragon Quest V**, jogos um pouco mais complicados, que exigem certa prática.*

Super GP Responde

O FATAL DE RAYDEN E MAIS

Baby, existe alguma manha para acionar os fatais na tela de **Mortal Kombat** de SNes ficarem iguais ao do arcade? Como fazer o fatal de Rayden no Master?

Jefferson M. de Melo
Curitiba - PR

MB: Esta manha de fazer o jogo ficar igual ao arcade não existe (se eu soubesse quem passa estes boatos ridículos, ah... a coisa ia ficar feia). O fatal do Rayden no Master é acionado por meio da seguinte seqüência: →→←← + 1.

Help! Ganhei uma fita do **Alex Kidd High-Tech World**, mas não consigo passar de um determinado estágio.

Eduardo Batista de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

LM: Uma boa password para esse jogo é KepYsOpLRZ. Essa não costuma falhar!

JOGO FRÁGIL

Adoro jogos de videogame, principalmente o **Super Street Fighter II**. Sou apaixonada por Vega e gostaria de saber um pouco mais sobre ele: idade, origem, etc... Aproveito para dizer que a matéria sobre **Super Street Fighter** estava demais!

Tatiana Maria Nogo
Lençóis Paulista - SP

MB: Tati, adorei a sua letra e o bom gosto no papel de carta. Caprichou legal!

Gostei ainda mais de saber que você, como eu, é uma verdadeira fanática por **Super Street Fighter II**, contrariando a idéia que muita gente faz sobre nós, garotas, curtirmos jogos de luta. O Vega é natural da Espanha, nasceu em 17 de abril num ano desconhecido e sua técnica de luta é uma arte marcial chamada Savate.

*PS. As meninas do videogame terão um espaço exclusivo na **Super GP**. Escrevam!*

Nintendo
PLAYTRONIC
PC
SEGA
TEC TOY
THUNDER GAMES
Bonés NBA e NFL
Filmes Infantis
Fone/Fax: (011) 917-2228
RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000
LIGUE AGORA
REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX
VALORIZE SEU REAL!
AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

REALIZAÇÃO

SUPER GAMEPOWER

APOIO

SEGA ECTO

A ADRENALINA VAI CORRER SOLTA!

PREPARE SEUS NERVOS!

A revista definitiva de games saiu na frente e já está promovendo um concurso animalesco. SUPERGAMEPOWER está dando prêmios alucinantes aos 10 sorteados que responderem corretamente à pergunta: QUAL A REVISTA QUE NASCEU DA UNIÃO DE SUPERGAME E GAMEPOWER?
Leia o regulamento abaixo com atenção, preencha o cupom impresso na cartela que acompanha a edição e envie pra gente. Aí, é só começar a torcer, cara!
Prepare a adrenalina e participe!

1º PRÊMIO

2º e 3º PRÊMIOS

4º e 5º PRÊMIOS

Não esqueça de pôr o número do seu CIC ou do CIC do seu responsável.

6º ao 10º PRÊMIOS

REGULAMENTO:

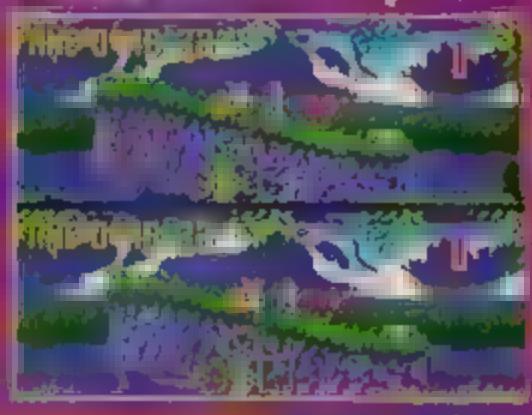
● A promoção "SUPERGAMEPOWER 01" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa patrocinadora e de seus parentes diretos;
● Para participar basta preencher o cupom que veio na cartela que acompanha esta edição de SUPERGAMEPOWER, com letra de fôrma, com todos os dados solicitados (não esqueça o número do seu CIC ou do seu responsável), colocando o nome da nova revista, que nasceu da união das revistas "SUPERGAME" e "GAMEPOWER";
● O cupom deverá ser recortado da cartela, colocado em um envelope e remetido para a EDITORA NOVA CULTURAL LTDA, Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999 São Paulo, identificando do lado externo do envelope: "PROMOÇÃO SUPERGAMEPOWER 01";
● Só terão validade os cupons originais, desde que postados até 12/05/94, valendo como comprovante o carimbo do correio;
● O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que preencherem corretamente o cupom e será realizado na sede da NOVA CULTURAL, no dia 16/05/94, por uma comissão por ela designada, com livre acesso aos interessados. Os cupons que não atenderem às condições básicas descritas serão invalidados;
● A relação dos ganhadores será publicada na edição 03 de "SUPERGAMEPOWER", que circulará no mês de Junho/94;
● A entrega dos prêmios será feita na sede da NOVA CULTURAL para os ganhadores que residam na cidade de São Paulo; os demais ganhadores receberão o prêmio pelo correio;
● Serão distribuídos 10 prêmios no total, como já foi especificado.
1º PRÊMIO: 01 SEGA CD
2º e 3º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MEGA DRIVE para cada um;
4º e 5º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MASTER SYSTEM para cada um;
6º ao 10º PRÊMIOS: 01 FITA MEGA DRIVE para cada um.

Pegadinha

Quem viu a pegadinha da **Gamepower** número 21 e respondeu que Meganian não pode ficar com 4 tiros na tela, acertou

ACHE O ERRO

[illegible] está errada [illegible] Descubra o que é.



BRONCA

Se [illegible] lan[illegible] nu[illegible] dic[illegible] op[illegible]

[illegible] RJ

LM [illegible] Di[illegible] ch[illegible] ma[illegible] de to[illegible] tal consultar um oculista?

GAME CLUBES

JOINVILLE - SC
Maniac Games Club - especialistas em Mega e Nintendo. Para as consoles, envie 2 fotos 3 X 4 e o equivalente a 1 dólar, na cotação do dia para a rua Santa Cecília, 321, Joinville, SC. Tel.: (0474) 37-1[illegible]. Contato: Wilson [illegible].
UBATUBA - SP
Clube com jornal, promoções e cartaintha. Enviar foto 3 X 4, nome e endereço, console e Cr$ 1.[illegible]. O endereço é rua Acre, [illegible], CEP 11[illegible], Ubatuba, SP.

CLASSIFICADOS

Para quem [illegible] com um Walk Machine parado na garagem e está louquinho por um videogame, eis a oportunidade. O Fabio de São Paulo [illegible] (011) 29[illegible] [illegible] com a fita **Street Fighter II** pelo patinete moto[illegible]

O Rodney quer trocar um computador DD Plus [illegible] Gradiente [illegible] 10 fitas, por um SNes e um Master System por um Mega Drive. O telefone dele [illegible] Paulo [illegible] (011) 202 2331

O Caetano quer trocar um Mega Drive por SNes [illegible] Super Fam[illegible] [illegible] 23:00 [illegible] (011) 244 6484 São Paulo

Fitas de Game Gear. Quem quiser rolar mais de 35 jogos deste sistema por outros títulos, [illegible] ligar para Daniel no (051) 593 [illegible] Novo Hamburgo - RS.

O negócio do Felipe é vender vários títulos para [illegible]. Ele diz para os interessados ligarem para (011) 270-4882 (São Paulo) das [illegible] as [illegible]

A Revista 2 em 1 é sua. Escreva para as [illegible] seções de SUPERGAMEPOWER

O Chefe [illegible] juntou ao quarteto que não desafina - Lord Mathias, Baby Betinho, Marjorie Bros [illegible] Marcelo Kamizaze para fazer a revista mais animalesca [illegible] universo, a ***SUPERGAMEPOWER***. Mas a nova, super e power redação quer contar com a participação de todos na nova revista. Sugira, critique, elogie, dê uma viajada e faça arte [illegible] envelopes. Aqui [illegible] e a [illegible] sogra [illegible] estão sempre abertas para o leitor.

Supergamepower
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

D.T.A. Games

COM AGILIDADE SUPERSÔNICA

ENTREGAMOS EM SUA RESIDÊNCIA TODOS OS PRODUTOS

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS, VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, ACESSÓRIOS E BRINQUEDOS.

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

FONE: (011) 820.6921 820.1566

[illegible] PARA TODO O BRASIL

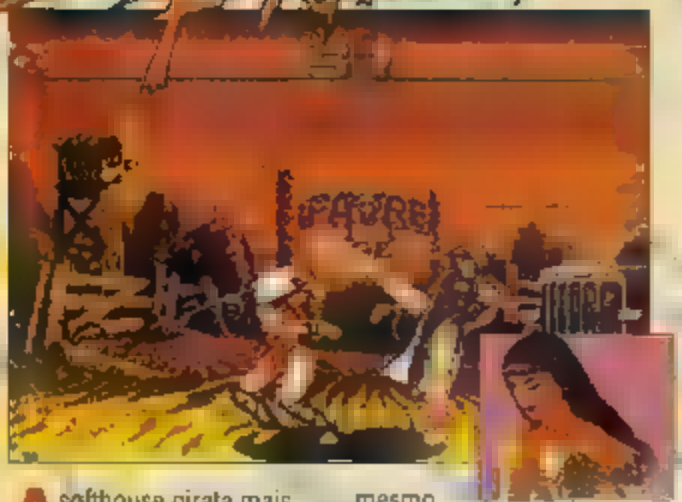
3DO

Compre um 3DO e leve um Photo CD da Kodak

O Real (videogame padrão 3DO) da Panasonic foi lançado no Japão no ultimo dia 20. [illegible] Kodak entrou pra valer na jogada e resolveu fazer uma promoção em conjunto: o [illegible] será acompanhado por um filme [illegible] um CD virgem para Photo CD, totalmente grátis. Só será necessário desembolsar [illegible] grana para revelação (US$ 1,00 por foto). Em cada CD cabem em torno [illegible] 100 fotos e ainda é possivel ampliar [illegible] rotacionar no aparelho. A Kodak faz marketing em cima do produto e a Panasonic aumenta a relação custo/benefício do seu 3DO. Isto que é primeiro mundo!!

Além de ter um console de última geração, tem-se a oportunidade de testar o Photo CD e esquecer de vez os álbums. Fora a vantagem que as fotos não desbotam

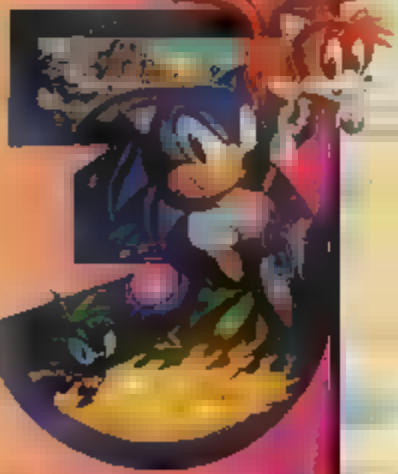
STRIP FIGHTER



A softhouse pirata mais famosa do Japão, a Hacker International, está com seu mais recente produto [illegible] mercado: [illegible] **Strip Fighter**. É isso mesmo que você está pensando: um misto [illegible] **Fighter** e strip-tease, quer dizer quem perde tira [illegible] roupa. Muitas gatas à disposição.

SONIC 3, O MISTÉRIO

T[illegible] mundo já sabe [illegible] **Sonic 3** já chegou ao mercado [illegible] Tec Toy [illegible] possui capacidade de 16 Mega. Também foi lançado [illegible] EUA. No Japão, **Sonic 3** só [illegible] maio. Parece [illegible] alguma coisa está [illegible], [illegible] acham? Resolvemos ir atrás e descobrimos que [illegible] japonesa terá 24 Mega! O que o jogo [illegible] apresentar [illegible] ninguem sabe...



16 Mega nos EUA e Brasil, 24 no Japão: [illegible] Mega?

O negócio é se ligar na Super GP para ficar por dentro

CONSOLES E MAIS CONSOLES

LANÇAMENTOS ESQUENTAM TEMPORADA

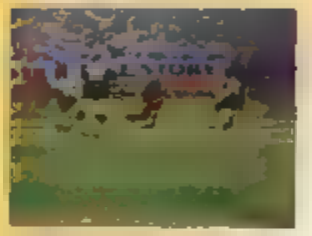
Esse pode ser o último [illegible] supremacia [illegible] mercado da [illegible]ação [illegible] bits. A próxima leva já anda colocando as manguinhas de fora com os consoles da Panasonic (3DO) e da Atari (Jaguar). Além disso, as duas "grandes [illegible] videogame", a Sega e a Nintendo, devem acelerar seus projetos nesse sentido. A Sega, mais uma vez, deve ficar [illegible] a pole-position [illegible] relação a Nintendo graças [illegible] projeto Saturn. Correndo [illegible] fora, ainda estão a Sony e Nec. As duas prometem pôr ainda mais lenha na fogueira [illegible] briga pela disputa [illegible] mercado de games. O ano de 1994 está apenas começando...

3DO [illegible] com multimídia, apoio de fabricantes de hardware e software

Jaguar [illegible] com o apoio das softhouses americanas [illegible]

SATURNO

[illegible] foto da Action [illegible]



É imagem [illegible]

Mais novidade [illegible] pedaço. A Sega resolveu colocar [illegible] dois processadores no seu "32 bits". Agora são 9 no total. E o CD terá velocidade dupla (300 KBytes/seg.) [illegible] quádrupla. O CD Drive contará [illegible] CPU [illegible] parte, [illegible] que possibilita que [illegible] o [illegible] enquanto o CD lê os dados! Que poder!

FX [illegible] NEC

A NEC também prepara seu 32 [illegible]. Pelas fotos dá pra ter uma noção da capacidade do FX. As imagens foram geradas numa workstation exclusiva para desenvolver jogos do [illegible] console. Mas o FX terá [illegible]. O melhor dele é a velocidade da animação: 30 quadros por [illegible]. Se melhorar estraga!

[illegible] pelos jogos que prometem [illegible]

PS-X

O poderio do PS-X [illegible] Sony você [illegible] deve ter confirmado [illegible] nas revistas ***Gamepower*** e ***Supergame*** anteriores. Além de gráficos [illegible] sons de [illegible], já foi confirmado o apoio [illegible] Konami (**Castlevania**, **Twin** [illegible], entre outros). Capcom (**Street Fighter**, **Megaman**, etc.), Namco (**Ridge Racer**) e Bandai (**Dragon Ball Z**). Esse é outro console que promete chumbo grosso!

PROJECT REALITY

A Nintendo está meio quieta ultimamente. O projeto Reality [illegible] realidade [illegible] nome até agora [illegible] empresa não tem falado nada [illegible] novo sobre seu 64 bits nem sobre qual o estágio em que está o projeto. [illegible] CES (a [illegible] feira de eletrônicos do mundo) nada se mostrou. Será que a Nintendo está quieta e pronta para dar o bote? Mistérios...

10

Sugestões para quem não sabe [illegible] que fazer com o Atari 2600

1. *Faça o que sempre quis e jogue console e tudo mais pela janela*
2. *Venda por um preço "camarada" para aquele [illegible] priminho querido*
3. *Faça um comercial caseiro com teste das facas Ginsu*
4. *Tire o tampo e use como o prato de comida do cachorro*
5. *Monte um rádio com as peças e ouça a Copa do Mundo de 94*
6. *Desmonte-o e aproveite os parafusos de rosca soberba*
7. *Empregue-o como carregador de carrinho de rolimã*
8. *Tire o miolo e utilize o restante como forma de gelo*
9. *Doe para a sala Atari 2600 do Museu de Tecnologia em S. Paulo*
10. *Faça um estudo sobre os efeitos de 220 volts num aparelho para 110*

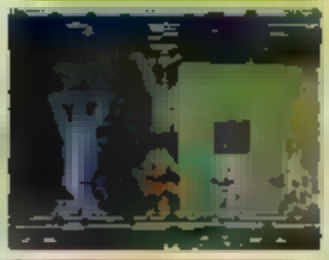
[illegible] sugestões para a redação de *Supergamepower*

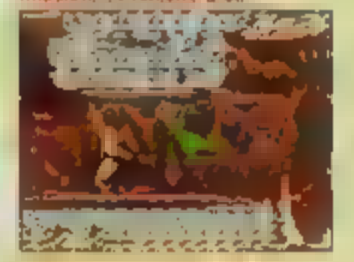
INCREDIBLE HULK

DIRETO DOS USA

MARVEL COMICS

Mega Drive





Por ***Scarry Larry***

O que é o que é que é grande, verde, cheio de músculos e desconhecido? Fora o bife de ontem, o que poderia ser? Isso mesmo, bidu, o incrível Hulk está de volta com tudo, com lançamentos simultâneos para Mega Drive, SNes e o Game Gear.

The Incredible Hulk da U.S. Gold traz um monstro sagrado dos quadrinhos Marvel para o videogame. A julgar pelos gráficos e backgrounds chocantes que estão no cartucho preview, este game pode ser cotado como... incrível! As versões para 16 bits (Mega e SNes) são virtualmente idênticas (com a sutil diferença que no SNes ele vai ficar ainda mais musculoso), cada qual com cinco fases de pancadaria desenfreada. Na versão para Game Gear o cartucho virá com 4 Mega e menos fases.

[illegible]

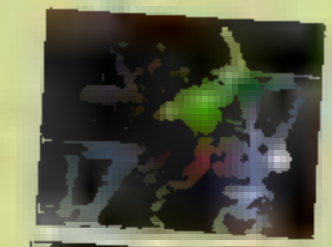
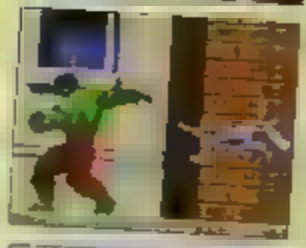
The Leader, arqui-inimigo de Hulk, coloca em prática o mais plano de conquistar a Terra. Você surge como o Dr. David Banner para depois se transformar em Hulk. Lutando contra o exército de Leader, você abre caminho nas ruas, armazéns, cavernas, e muitos nichos de criminalidade. Centuriões romanos, robôs de guerra e alienígenas podem não ser tão poderosos quanto a criatura verde, mas espere até chegar aos quatro chefões: Rhino, Absorbing Man, Abomination e Tyrannus. Para complicar, quando Hulk apanha muito, Banner volta a cena. Doutor Banana, ops, Banner, fica parado por aí, esperando para apanhar. Em algumas áreas [illegible] ele pode encontrar metralhadoras e poderes para compensar sua fraqueza.

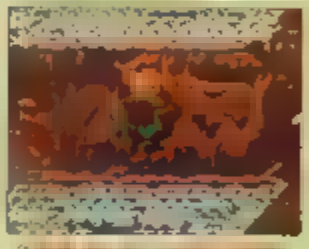
[illegible] PRIMEIRO, [illegible]

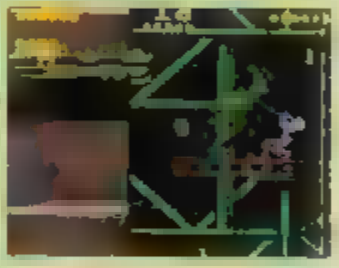
Os adeptos da filosofia "bata antes, pergunte depois" vão se dar bem. Nos sistemas de 16 bits o boneco apresenta uma variedade de mais de 25 movimentos. E cada vez que colhe cápsulas de plutonium ele fica mais forte, com mais [illegible] de golpes. Por exemplo, com um simples bater da palma das mãos ele produz uma onda de choque devastadora. O Ball Mash vai derrubar robôs como pinos de [illegible]. Já o Super Stomp acaba com todos os inimigos da tela num [illegible]. Fiquem atentos e preparados para a Hulkmania!

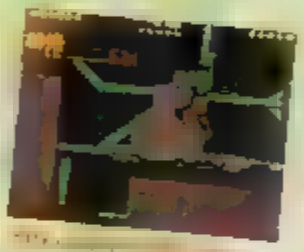
The Incredible Hulk
U.S. Gold
Game Gear e Mega Drive - Outono 94
SNes - Inverno 94

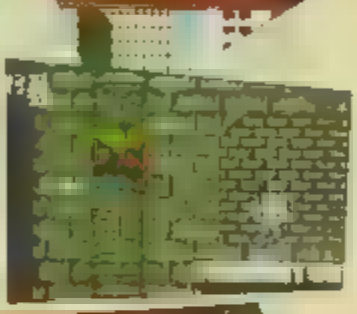
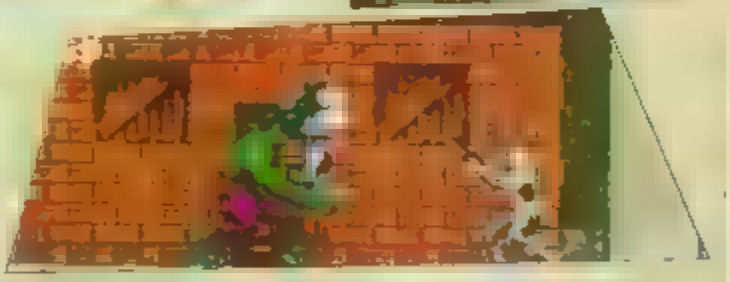
Super NES

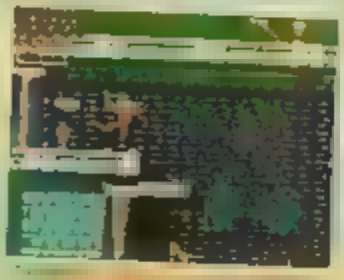
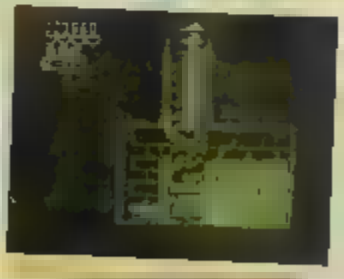


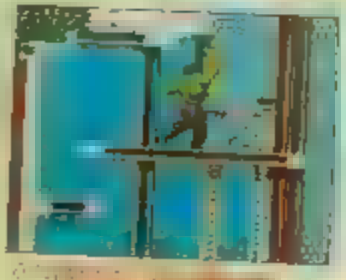




Game Gear



MEGA Z

bandai | abril | 16 mega

Jogo da série de desenhos animados de grande sucesso. Trata-se uma mistura das duas primeiras para SNes. É um jogo de luta bastante peculiar, com batalhas aéreas, e golpes que pegam toda tela (para usá-los é necessário possuir power). Mas podem-se neutralizar, rebater e até defender golpes especiais. A fabricante pretende dar uma melhorada na luta corpo a corpo, ponto que deixou um tanto a desejar na versão SNes. As previsões indicam a inclusão de personagens exclusivos para Mega Drive. Goku, Gohan e Freeza já estão absolutamente garantidos. As vozes serão as mesmas do desenho. Esse lançamento da Bandai está previsto para esse mês.

Goku usando seu Thrash Down Kick, no SNes

Goku se concentra para ganhar power e usar os poderes

Os gráficos se mostram limpos, sejam fundo ou personagens

As batalhas de corpo a corpo são (também) o forte no Mega

No 2 do SNes a jogabilidade melhorou

STREET FIGHTER HISTORY

data east | maio | 20 mega

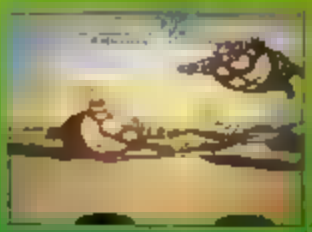
Conversão do arcade cuja sequência está sendo produzida para Neo Geo. O game é bastante semelhante ao que fez consagrado **Street Fighter II** e os controles também seguem essa linha (1 direcional e 6 botões). No entanto, cada personagem apresenta um ponto fraco específico. No caso de você concentrar seus ataques nesses pontos, ele irá piscar. Caso persista no ataque, o personagem acaba rasgando a roupa e ficando inconsciente (tonto). São 8 personagens, mais 2 escondidos (um deles não podia ser outro senão o garoto-propaganda da Data East, Karnov).

Mars quer provar que a luta livre é a melhor arte marcial

É claro, projeteis não poderiam faltar num jogo de luta

Quem tem experiência em Street não vai ser difícil

Fei Lin, originário da China, é especialista em kung fu



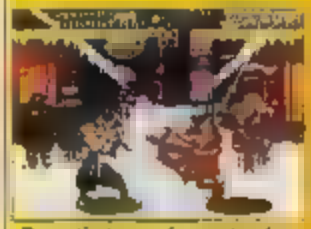
O mascote da Data East, Karnov, também está na briga

Athena, um dos lutadores secretos, Clown

WORLD HEROES 2

saurus | n/d | 24 mega

Mudman, um dos personagens mais esquisitos do jogo, encara Ryoko, uma estrela do Judo



Rasputin tem golpes estranhos e hilários. O pirata é sério

World Heroes tem o modo Normal, igual aos outros e

Mais um da série 100 Mega Shock do Neo Geo que é convertido para SNes. **World Heroes 2** constitui um fighting game com um sistema bastante original. Para começo de conversa, [illegible] um modo de contra-atacar ate [illegible] arremessos, desde que você consiga agarrar a cara que é arremessou (o timing é fundamental nessa operação). Também é possivel devolver a magia que o oponente joga [illegible] personagem: simplesmente defenda a magia [illegible] último instante (mais uma vez, encontrar o timing é uma tarefa bastante complicada). A versão para SNes tem outras novidades, [illegible] presença de [illegible] Geegus e Dio, [illegible] dois T-1000 cover,

... o modo Death Match, onde a barra de energia é uma para 2

Escolha entre os 14 personagens a sua disposição

[illegible] seu personagem Então são 16 personagens no total (os 14 do Neo Geo e [illegible] 2 novatos). Cabe a você pegar o controle e mandar ver [illegible] 24 Mega de capacidade [illegible] lançamento.

Ryoko, seu estilo é o Judô

Hanzou: um ninja pertencente à Iga

Rasputin: um mago muito doidão

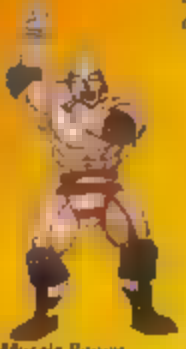
Janne espadachim da Revolução Francesa

Fuuma: pertence à facção Fuuma, inimigo mortal de Iga

Mudman: controla os espíritos

Blocken: militar alemão cibernetizado, está armado até os dentes

Erik: é um viking remanescente da Noruega



Muscle Power, americano, é o rei dos ringues

Shura, mestre de Muay Thai

Genghis Khan: combatente da Mongolia

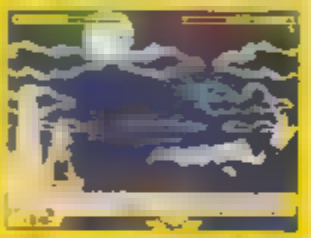
Capitão Kid, o pirata

Dragon: astro do Kung Fu

Johnny Maximum: das quadras para os combates

MORTAL KOMBAT

arena | disponível | CD



Quem não aguenta esperar nas longas filas para jogar **MK II** em arcade, tem uma grande opção em consoles domésticos. Esta versão para Sega CD passou por uma reavaliação drástica pelo time da Arena. Detalhes do cenário, e animação personagens foram reprogramado do original. O resultado ficou proximo à qualidade do arcade, Inclusive as músicas e digitalizadas. A jogabilidade esta mais rápida e golpes. O tempo de acesso e o problema das vozes, foram resolvidos .

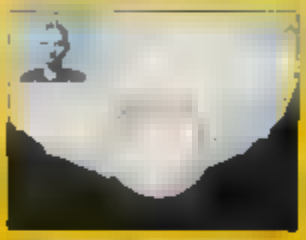
3DO SHOCK WAKE

abril-junho | CD

Um filme ficção científica ou mais um superjogo 3DO? Fique com a segunda. **Shock Wave** a concepçao da Eletronic Arts de um simulador futurista. A é do interior cockpit do caça F-177. Você sobrevoa paisagens em texture-mapped criadas a partir de fotografias aéreas e trava combates espaçonaves alienigenas renderizadas com gráficos 3D. Todo em tempo real! As imagens dos atores foram trabalhadas a partir de fotos. As musicas e sons tem qualidade estereo com Dolby Surround Sound. A EA planeja produzir uma versão de video interativo para ser usada no novo cartucho Panasonic 3DO MPEG para emular pixels com qualidade VHS em 30 frames por segundo.

3DO STAR TREK

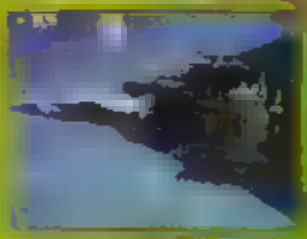
julho-outubro | CD



Enquanto as versões deste SNes Mega Drive invadem mercado, da 3DO ainda tem um longo caminho - mas promete. O irá enfatizar a ação com complexa historia e grandes graficos. Você controla a , interagindo com novas raças e mundos e enfrenta os oponentes sequência batalha first person. Fala-se em chamar o elenco original da para gravar as vozes dos personagens.

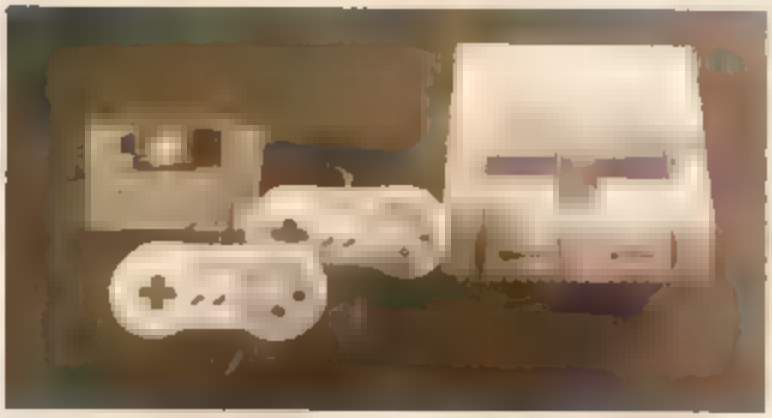
SEGA CD TOM CAT ALLEY

sega | disponível | CD



Dados atualizados, video de tela inteira imagens de atores reais dentro do cockpit. No papel de um oficial de interceptação por radar você sentara no banco traseiro de um F 14 X Tomcat escolhendo as , sistemas de defesa controlando a navegação e rádio aeronave. São sete contra um renegado as da aviação russa. Manobras radicais de 360 graus. responsável por este espetaculo e Sam Nicholson, diretor de fotografia e efeitos especiais dos filmes Ghostbusters e Star Trek. Dispensa comentários!

OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de [illegible] tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.
Isto significa que a partir de agora, em todas [illegible] lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados [illegible] Brasil e que [illegible] garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para [illegible] loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

[illegible] PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F. (011) 217-3933 1 Chave

[illegible] PAULO - [illegible]
R. [illegible], 1.240 - F. (011) 264-6734

[illegible]
R. [illegible], 204 - F. (011) 535-498

[illegible] SP
R. Barão de Mauá, 716 - F. (011) 209-0537

[illegible]
R. [illegible], 158 - (011) 469-9175

[illegible]
R. Amazonas, 398 - (011) 441-4172

[illegible] SP
R. São Francisco, 97 - F. (0125) 32-1929

[illegible]
R. Cae. de Bocfim, 346 sl 204 - F. (021) 226-4040

LKC [illegible] IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F. (0455) 22-2969

[illegible]
R.A. Shopping, 4o Piso - F. (035) 421-4198

[illegible]
SQLN 21 BLOCO C LOJA 33 - F. (061) 273-9083

[illegible] PA
Av. Gov. [illegible] Malcher, 1.667 - F. (091) 722-4190 1414

[illegible]
R. Bernardo M. Cathalino, 121 - F. (021) 235-5471

[illegible]
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F. (085) 274-6763/2545

[illegible]
R. Campos Salles, 396 - F. (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

[illegible]
Shopping Plataforma, 11 77 - F. (054) 223-1793

[illegible]
Av. Carlos Gomes, 2119 - F. (051) 338-1055

[illegible]
[illegible] Indústria, 10035

Nintendo
PLAYTRONIC

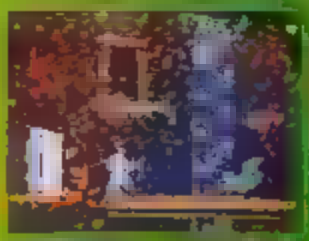
THE Best play Here
SUPER NINTENDO

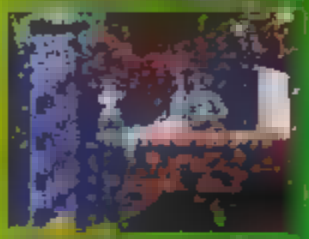
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9418
[illegible] (011) 954-8392 - SÃO [illegible] -SP

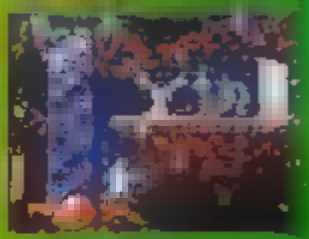
BLACKTHORNE

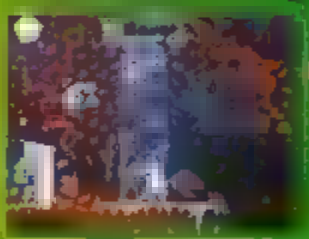
interplay	abril-junho	n/d

Nessa mistura de aventura, ação, fantasia e ficção científica você vai encarnar o príncipe Blackthorne, encarregado de combater o monstruoso exército de Sarlac. Mas [illegible] pense que [illegible]uas incumbências se resumem a lutar. Também [illegible] preciso que você encontre os fragmentos da Lifestone (pedra da vida), que se encontram espalhados pela superfície do planeta Tuul. Astúcia, rapidez [illegible] uma pistola [illegible] são as [illegible] armas [illegible] o [illegible] oferece para enfrentar a legião de inimigos que pretende complicar a sua vida. Um excelente rotoscoping [illegible] [illegible] digitalizados limpos contribuem para fazer dos quatro mundos imaginários uma aventura das mais realistas. Agora é com você.





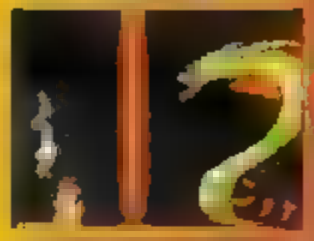




DISNEY'S [illegible]

[illegible]	maio	4 mega

Este cart, licenciado pelos estúdios Disney, apresenta [illegible] [illegible] usada no filme. Com muito mais [illegible] de side-scrolling que a do Mega Drive, [illegible] versão de **Disney's Alladdin** [illegible] Game Gear e [illegible] corrida desenfreada. Hora [illegible] ruas de Agrabah, hora [illegible] [illegible] das maravilhas, ou mesmo a bordo do [illegible] tapete mágico, nosso herói [illegible] desafios das arábias para encontrar o seu amor [illegible] bela Jasmine. Nesta busca foram também i[illegible] [illegible] inéditas [illegible] [illegible] e [illegible]o com Tiger God (deus [illegible] [illegible] [illegible] Palácio do Vizir. Tudo do bom e do melhor: backgrounds detalhados, animação fluente [illegible] rápida e sprites grandes, fazem desta [illegible] aventura mágica.



SPEEDY GONZALES

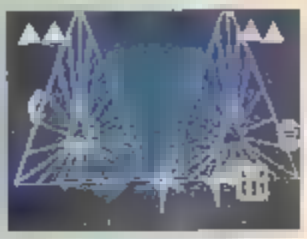
sunsoft	abril	[illegible] mega

Mais conhecido aqui como Ligeirinho [illegible] a esperada versão para o [illegible] Nintendo. Em Los Gatos Ba[illegible] [illegible] fases em visão lateral [illegible] onde cada fase se subdivide em três sub[illegible] de ação [illegible] [illegible] jogador e com opção para inglês ou espanhol.

JAGUAR — TEMPEST [illegible] JAGUAR

atari	março	n/d

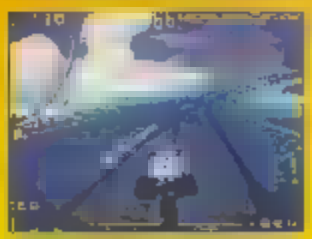
O clássico e quase pré-histórico shooter vetorial da Atari esta de volta às telas, dessa vez para [illegible] Jaguar. Este cart não passa de [illegible] cópia carbono (um pouquinho melhorada) do original, exceto pelo controle, hoje muito mais maneiro. Você dispõe de quatro modos: original, Plus, 2000 [illegible] Duel. Novas apresentações e opções incluindo opção para dois jogadores, que cooperam entre si, coloração [illegible] [illegible] gráficos de fundo alucinantes. Continua sendo [illegible] shooting divertido e bem feito, já devidamente aclamado pelos gamers da antiga.

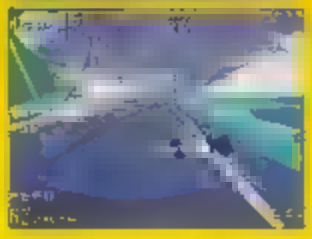


MEGA — VIRTUA RACING

virgin	disponível	24 mega

A Sega conseguiu enfiar o já clássico jogo de arcade num cartucho de Mega Drive. É claro que não é a mesma coisa. Os gráficos são piores, mas no geral este cartucho é excelente.





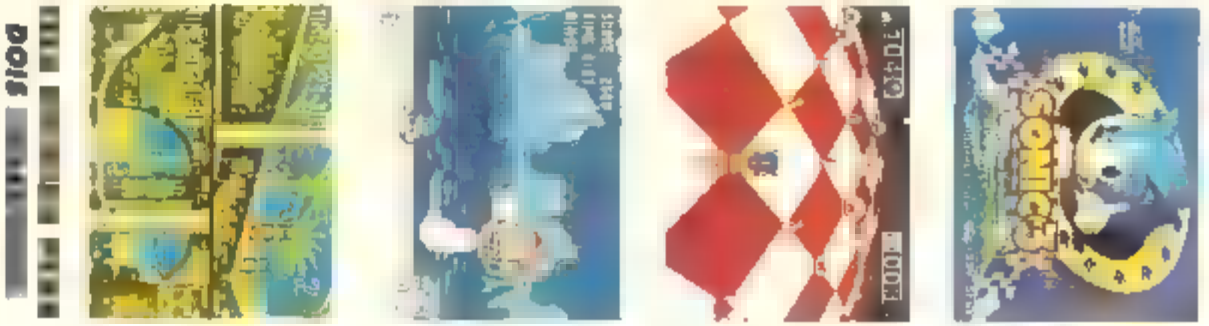
Com o controle de seis botões, você consegue as quatro perspectivas diferentes do jogo original. A maioria dos cenários [illegible] conservado também. Não dá para jogar [illegible] [illegible] [illegible] mesmo tempo, mas [illegible] opção para dois [illegible] tela dividida funciona bem. Este [illegible] o primeiro jogo [illegible] Sega com o chip SVP, parecido com o SFX da Nintendo. Vai ser bom [illegible] caro).

[illegible] — DEATH OF SUPERMAN

sunsoft	julho	16 mega

A [illegible] [illegible] ressurreição [illegible] Super-Homem nas páginas da DC Comics [illegible] verdadeira [illegible] [illegible] quatro cantos [illegible] planeta. Como não poderia deixar de ser, a mídia [illegible] páginas e mais páginas [illegible] assunto. [illegible] esse [illegible] acabou levando a Sunsoft [illegible] tomar o super-herói [illegible] tema [illegible] seu [illegible] [illegible]. Num conflito contra Daros, [illegible] Super Homem [illegible] [illegible] para melhor. Para substituí-lo [illegible] em [illegible] quatro novos personagens: Eradicator, Superboy, Homem [illegible] Ferro e um Ciborgue, cada qual [illegible] seus movimentos e personalidade característicos. A jogabilidade obedece ao mesmo [illegible] já consagrado [illegible] **Final Fight**, mas com combinações próprias.

© 1994 SEGA.



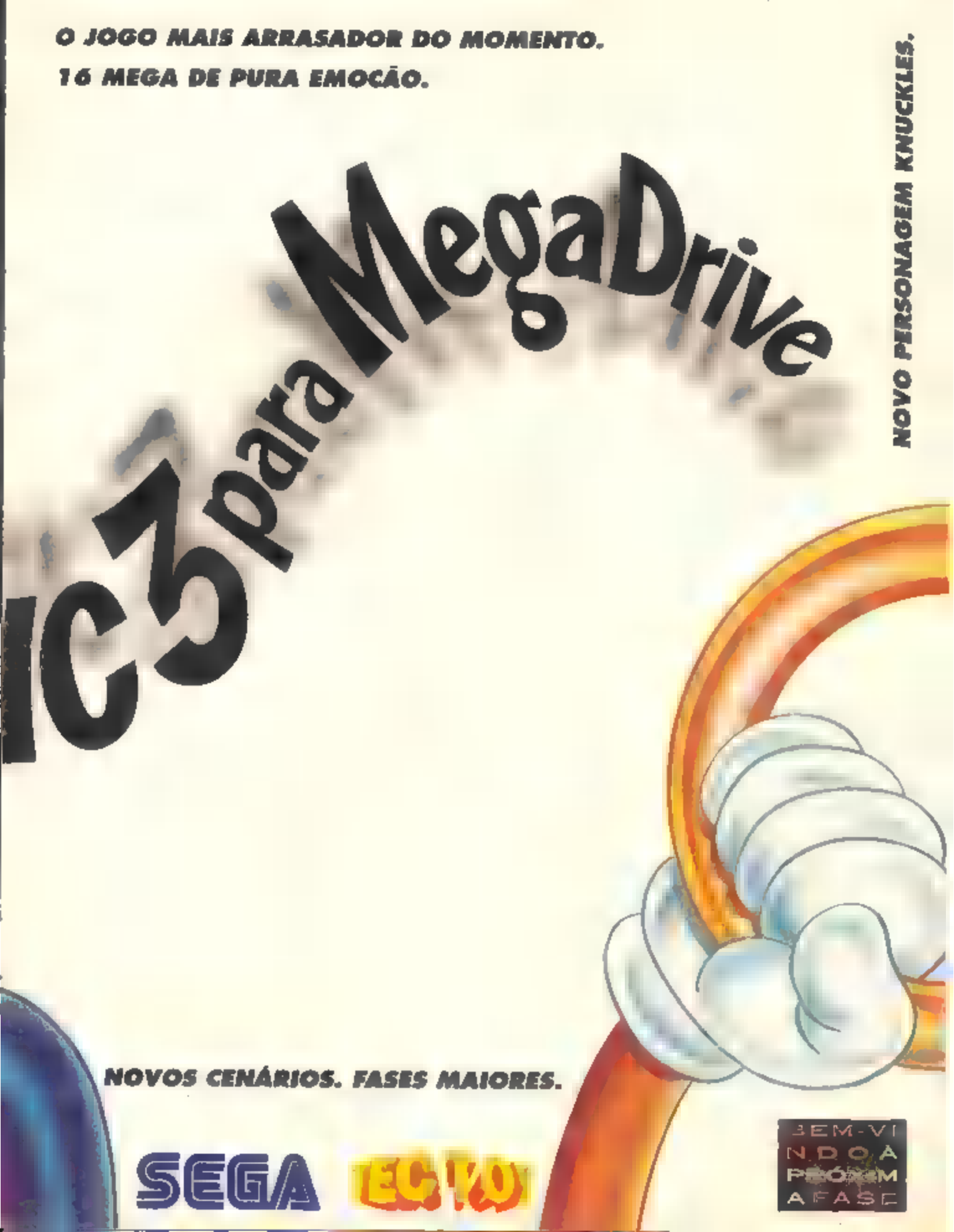
CHOCANTE FASE DE BÔNUS EM 3-D.

O JOGO MAIS ARRASADOR DO MOMENTO.

16 MEGA DE PURA EMOÇÃO.

SONIC 3 para MegaDrive

NOVO PERSONAGEM KNUCKLES.



NOVOS CENÁRIOS. FASES MAIORES.

SEGA ECKO

BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE

ART OF FIGHTING

Por **Baby Betinho**

Finalmente chega para Mega Drive o jogo de luta sucesso do Neo Geo. Socos, chutes, golpes especiais e duelos. Mas **Art of Fighting** tem um sistema peculiar:

1- Há uma barra de "kiai" (ki), [illegible] para usar os golpes especiais.

2- É possível apagar magias com socos ou chutes.

3- Os golpes secretos são acionáveis somente quando resta 1/4 de sua energia e "ki" cheio. Tais golpes podem virar o jogo.

A versão para Mega não tem o zoom do Neo Geo e do SNes, mas o jogo ficou mais competitivo. Os personagens ganharam novos golpes. Os controles também mudaram. O jogo aceita o controle de 3 botões (ver lista de golpes). Alguns comandos foram mudados

TÁTICA: Solte uma magia para que o adversário pule em você. Em seguida acerte-o com um Build Upper. Praticável somente no Mega!

TÁTICA: Comece acertando uma voadora no oponente (1). Na sequência desfira um chute fraco em pé (2). Para terminar com o adversário aplique um flyuko Rambu (3). O segundo passo pode ser uma rasteira e o terceiro um golpe especial a sua escolha. Mas essa é a mais poderosa

ART OF FIGHTING
MEGA

3.8

Mega - 8 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Contínuo

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

PARA SE DAR BEM NOS BONUS STAGES

Super Death Blow: É preciso acertar o golpe na quantidade indicada pelo jogo. Se conseguir, ele fica disponível no modo para 1 jogador

Corta-garrafas: Neste treino de concentração, é preciso apertar o botão quando o marcador estiver quase no máximo. O "ki" aumenta com o sucesso

Quebra-gelo: vá apertando o botão rapidinho até conseguir encher o medidor no tempo estabelecido. A barra de energia aumenta se você quebrar todas as barras

LISTA DE GOLPES

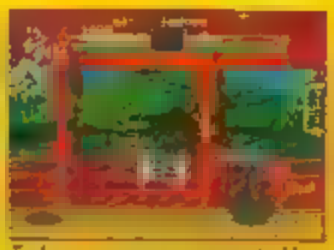
3 BOTÕES

Toque em A - soco fraco
Toque em B - chute fraco
C - provocação/impulso na parede/chute por tras
A - soco forte arremesso (perto)
B - chute forte/arremesso (perto)
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"

6 BOTÕES (TYPE A)

A - soco fraco
B - chute fraco
C - arremesso/golpe forte (o golpe depende do último botão que foi pressionado)
X, Y ou Z - provocação/impulso na parede/chute por tras
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"

Somente Ryo, Robert, Mr. Karate e Jack tem arremesso



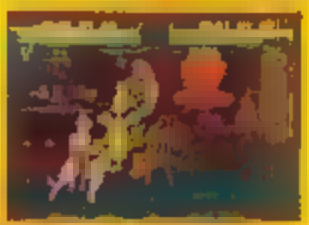
Todos os personagens exceto Mr. Big podem usar a parede no salto

No modo Story, rola um enredo sobre o jogo

Na mudança de fase, Robert vai de Ferrari e Ryo de moto

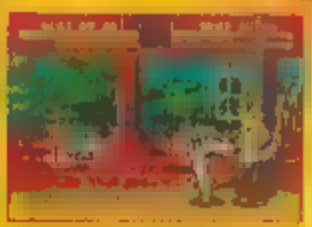
RYO SAKAZAKI

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Zanretsuken - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco
**Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco*



LEE

Iron Claw alto - ↓↘→ + soco
Iron Claw baixo - ↓↘→ + chute
Hyakuretsu Sempukyaku - ↙→ + [illegible]
Hyakuretsu Ken - →←→ + soco

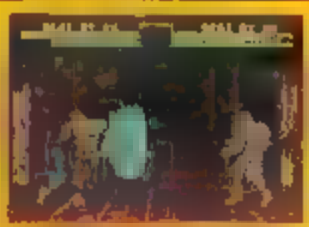


ROBERT GARCIA

Ryugekiken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Gen'eikyaku - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco
**Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco*

KING

Venom Strike - ↓↘→ + chute
Double Kick - ↙→ + chute
Reppukyaku - ↓↙← + chute

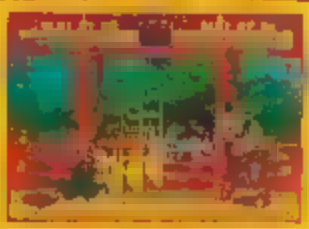


R KARATE

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Zanretsuken - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco

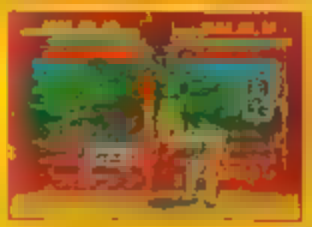
MICKY ROGERS

Burning Upper - ↓↘→ + soco
Rolling Upper - ↓↘→ + chute



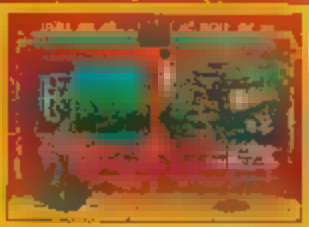
RYUHAKU TODO

Kessene Ate - ↓↘→ + soco



JOHN CRAWLY

Mega Smash - ↓↘→ + soco
Flying Attack - ↓↖ + soco
Over Drive Kick - ↓↘→ + soco



JACK TURNER

Super Drop Kick - ↙→ + chute
Hyper Knockie Peart - ↓↘→ + soco
Sliding Kick - ↓↙← + chute

MR. BIG

Ground Blaster - ↓↘→ + soco
Cross Diving - ↓↙←↖↑ + soco

Golpes validos quando o seu personagem esta à esquerda. Os golpes secretos (*) são acionaveis quando restar 1/4 de sua energia e ki cheio

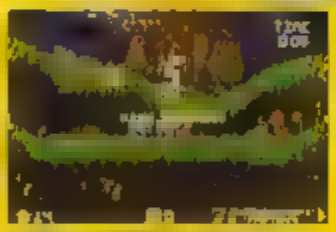
Por *Marcelo Kamikaze*

Liz, o mago, está numa enrascada. Seus coelhos fugiram e se reproduziram num ritmo espantoso. Agora ele se encontra numa corrida frenética para resgatá-los. Cada vez mais ele vai juntando frutas que servem de ingredientes para suas poções mágicas que o auxiliarão na difícil missão. Quebra-cabeça em side-scrolling não-violenta com jogabilidade linear, multidimensões e, principalmente, muita velocidade. As 56 fases de gráficos coloridíssimos são trampadas com trilhas sonoras um tanto repetitivas e animação de 360 pixels por segundo. Trata-se de um jogo que vai fazer muito sucesso entre os mais jovens. Os mais velhos vão torcer o nariz. Pode jogar sozinho ou acompanhado.

É neste ponto que você vai escolher a fase onde você entra

Pegue as letras certas para formar a palavra acima e depois juntar os ingredientes para sua poção

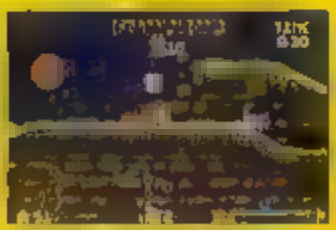
É possível comprar e vender ingredientes e itens. Acima, a tela de compra



Pegue o balinho amarelo para ganhar tempo extra

Colete os ingredientes até encher a barra de magia

Este é uma fase bônus adquirido com uma poção mágica



Acumule tempo extra para a próxima fase pegando os relogiinhos escondidos

WIZ'N'LIZ
MEGA

30

PSYGNOSIS
8 Mega - 56 Fases
2 Jogadores Simultâneos
Quebra-Cabeça/Password

Até o balanço vai para dentro do caldeirão

Através de uma delas fases de bônus

Neste caldeirão você mistura as poções mágicas

SUPER MÁQUINA

Agor

pe

Winners

O Winners é um gabinete reduzidas que a vem com TV pode ser ipado com video MEGADRIVE, SUPER e outros. Uma opção de entretenimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

A com forn comandos, com as últimas novidades do ento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

Fábrica e ow-room
R. Freire Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e informações: 278.6970 e 270.8685

Por ***Mister Blister***

Ouvi dizer que o lema dos programadores da Electronic Arts é "break all the rules" (quebrar todas as regras). Desta vez eles viajaram fundo e trazem a patinação de rua para o Mega Drive. Misto de corrida com pancadaria sobre patins, **Skitchin** é único no estilo. Ação non-stop, gráficos originais, e trilhas [illegible] agitadas. Um cart matador.

PÉ NA [illegible]

Skitchin [illegible] inglês é o termo usado para uma corrida ilegal de patins que requer muita coragem e perícia em driblar carros [illegible] movimento e acertar [illegible] oponentes na competição. A EA teve o cuidado de frisar bem que o jogo é baseado em ações fictícias e que não deve ser imitado [illegible] vida real. Ou seja, não tente fazer isto na rua da sua casa, muito menos [illegible] auto-estradas da Alemanha, por exemplo. De fato, [illegible] advertência é mais que necessária para o público jovem norte-americano. O resultado está aí: diversão sem ninguém sair machucado!

[illegible]

Uma idéia original da Electronic Arts que combina a [illegible] de **Road Rash** [illegible] a ação de "roller blades" (patins modernosos com as rodas em linha). Excelente!

DICA: *o legar mais seguro é o meio da pista. É o ponto ideal para desviar de obstáculos*
DICA: *pegue uma boa velocidade e fique atento. Permaneça no meio da pista e preste muita atenção com os veículos de traz*

DÁ LICENÇA

Ao ligar o console, o veterano na linha esportiva [illegible] EA, [illegible] notar alguma similaridade com **Road Rash**, da [illegible] companhia. Toda a ação é apresentada [illegible] perspectiva vista de trás do personagem. Um painel [illegible] barras no canto inferior da tela indica ao piloto o nível [illegible] energia, posição, pontos [illegible] armas. [illegible] também o espelho retrovisor que mostra o tráfego vindo [illegible] direção.
São dois modos de jogo. Pode-se [illegible] uma partida solo [illegible] [illegible] turnê [illegible] New York a San Diego totalizando 12 cidades, [illegible] uma emocionante disputa cabeça-a-cabeça contra um adversário em tela dividida

DICA: *olhe na traseira do veículo para pegar o rastro de inércia e aumentar sua velocidade. Nunca fique nos cantos a não ser que queira dançar bonito.*

DICA: *o melhor momento para o turbo é quando estiver descendo uma ladeira. Usando a velocidade extra da descida você poderá passar o primeiro e o segundo carro e pegar uma nova carona.*

[illegible] ação simultânea. As regras são simples: patinar, golpear, usar armas, enfim, tudo o que estiver a seu alcance para cruzar a linha de chegada na frente dos sete concorrentes. Ao saltar uma rampa ou fazer uma manobra radical o [illegible] score é acrescido de pontos extras. Com a vitória você junta grana para comprar equipamentos de proteção mais sofisticados (capacetes, joelheiras, etc.).

DICA: *para pegar mais velocidade, fique abaixado quando estiver numa descida*

Mantenha sempre um olho na estrada e o outro no retrovisor

Siga todas as regras de trânsito e pare se for preciso. Os cones espalhados na estrada o avisam de obstáculos e congestionamentos.

SEM DESLIZE

Em **Skitchin** a jogabilidade não é complexa mas, em compensação, a dificuldade... Acertar em movimento requer uma precisão de segundos e exige [illegible] prática.

Diferentemente [illegible] maioria dos games [illegible] corrida, onde você controla a direção [illegible] velocidade, em **Skitchin** você está a mercê do trânsito da estrada. Se bobear um só segundo, [illegible] asfalto! Quanto ao desafio, há uma ligeira perda de sincronia entre os botões e as respostas na tela. Isto é especialmente evidente quando você tenta coordenar

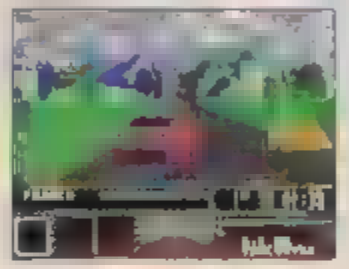
No modo para dois jogadores a tela é dividida ao meio. Os controles são duas vezes mais sensíveis que o modo de uma tela.

DICA: *não use o skate estilingue no meio de curvas. É muito difícil saber quem vem de trás e avaliar o trânsito à frente ao mesmo tempo*

DICA: *aproxime-se do oponente encurralando-o no veículo. Isto possibilitará a você socá-lo enquanto estiver saltando*

DICA: só dê o efeito estilingue quando tiver muitos carros à sua frente. Caso contrário, você ficará sem carona

a ação de patinar e lutar ao mesmo tempo. Precisão [redacted] controle são cruciais, [redacted] neste ponto que o jogo dança. Para se acostumar com o controle [redacted] mesmo depois de cinco rounds jogados, no mínimo.



DICA: para ganhar muitos pontos, dê um estilingue, solte a rampa e faça uma acrobacia no ar. Com a velocidade extra, você terá mais tempo no ar

DICA: troque o equipamento de patinar que esteja danificado (com uma luz vermelha piscando na janela de status). Para enfrentar direito o trânsito é preciso ter o equipamento em cima

[redacted] DIGITAL

Skitchin tem gráficos incríveis. A fluidez do scrolling de fundo acompanhada [redacted] backgrounds renderizados, cria um ambiente de corrida realista. Na tela inteira, [redacted] patinador (boneco) é grande e se destaca do cenário A animação [redacted] detalhada: note [redacted] e vento. O grafite nas telas de start e [redacted] refletem [redacted] tema "hip-grunge" das metrópoles. Somada [redacted] qualidade dos gráficos estão as 16 trilhas [redacted] harmonizam [redacted] o jogo: pauleira heavy metal de fundir o crânio. Gráficos brilhantes, [redacted] de primeira, [redacted] uma concepção bem original fazem de **Skitchin** [redacted] das melhores opções para quem procura emoção em tela. Recomendado só para feras do joystick.

DICA: se mais de dois adversários estão pegando carona no mesmo carro, cela para o carro de trás. É melhor do que cair do chão porque você não perde embalo

SKITCHIN

Skitchin' Tricks

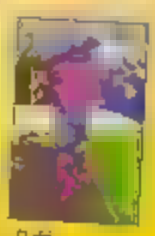
360°

Salto + 360°

Aguia

Salto

Chute de karatê



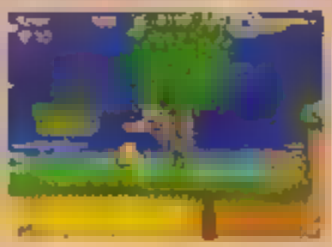
Daffy

Por *Marjorie Bros*

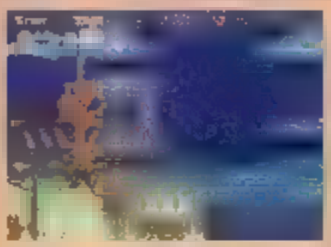
O babado é mais ou menos o seguinte. Rondando pela praia Havoc e seu parceiro Tide encontram uma pobre donzela desmaiada. Ao recobrar a consciência, Bridget (o nome da gata) confessa [illegible] dois que possuía um mapa indicando a rota das esmeraldas, escondidas em algum ponto das cavernas. Ela necessita de um herói que a conduza até elas para evitar que caiam nas mãos do maligno pirata Bernardo. Ao cair [illegible] noite, os capangas de Bernardo raptam Bridget e Tide. Agora, meu [illegible], sobrou para você. Ajude Havoc no resgate, encha o bolso de esmeraldas e conquiste o coração da minazinha. Você [illegible] precisar de mais do que sorte n[illegible] aventura multi-scrolling de plataformas. A Sega, que assina o jogo, resolveu apostar na linha bem-sucedida de **Sonic**. Você caminha através de cenários variados (cais, [illegible], navios,

DICA: [illegible] com o primeiro [illegible] basta acerta-lo na cabeça pela frente [illegible]

[illegible] fase de pulos sucessivos [illegible] trampolins e ache 1 vida, energia extra e 50 moedas

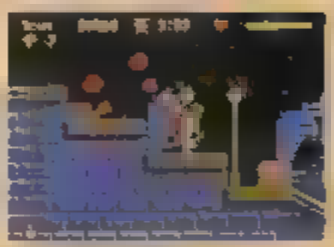


[illegible]: cuidado [illegible] as [illegible] ficam no seu [illegible]

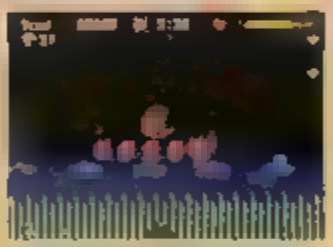


DICA: [illegible] sempre por [illegible] do navio

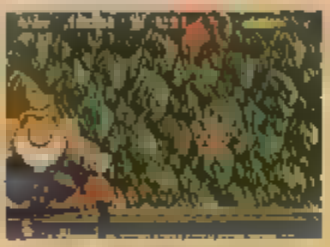
Qualquer semelhança com Sonic é [illegible] coincidência



DICA: salve sempre seus progressos nas bolinhas



DICA: nesse ponto da 3ª fase não [illegible] aproxime do fogo, pule [illegible]

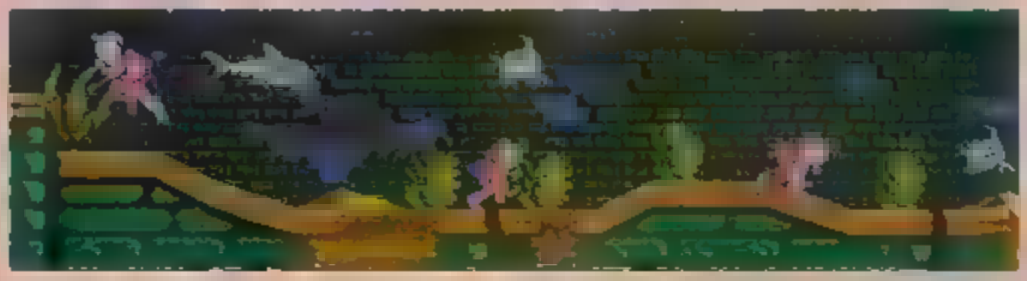


[illegible] acerte o chefe da 4ª fase [illegible] cabeça.

HAVOC

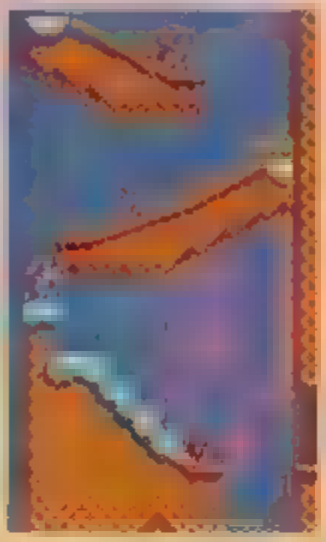
[illegible] na 6ª fase, cuidado [illegible] arbustos, que [illegible] inimigos

nevascas, incêndios,...) enfrentando a tripulação do pirata. A diferença mais marcante em relação ao clássico da empresa é que, além do personagem ter menos velocidade, desta vez os golpes hop'n bop (pular com cabeçal não têm a menor eficácia na hora de se defrontar com os chefões. Para enfrenta-los, nosso herói não tem outro remedio a não ser desembainhar a espada e mostrar todo o talento de bom açougueiro. Mas, no restante, e mantida a linha de um bom jogo de ação: muitas rampas, trampolins e plataformas moveis. Os marcadores de fase são as orbitas de bolas coloridas. Os cenários estão repletos de vidas e energia. A cada 100 rubis colhidos você adquire direito a uma vida extra. Aviso aos navegantes: no modo normal, mesmo com continues infinitos (indispensáveis), o desafio e enlouquecedor. Nada melhor para a rapaziada que poe uma fita no seu joystick.

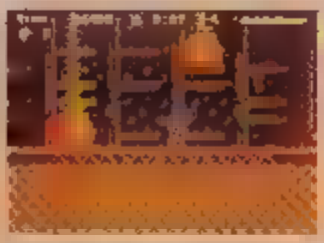


DICA: Nessa etapa da 4ª fase o melhor a fazer e nem encostar nesses tubarões. Quando eles são atingidos têm uma crise e começam a se movimentar rapidamente pela tela. É isso e uma fria

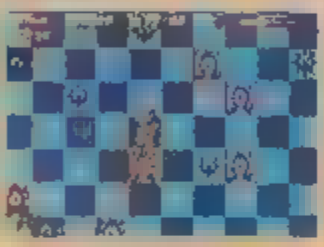
DICA: Nessa parte da 6ª fase você terá dois caminhos a seguir. O de baixo e mais facil porque da para enxergar as plataformas onde você vai cair. No caminho de cima e preciso mais paciencia



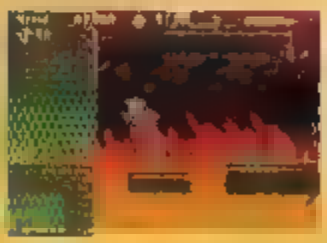
No 6º fase, depois do valentão, cuidado com os caroços que caem na sua cabeça e no final, onde e preciso saltar antes que o tempo termine para não ficar espetar nos espinhos



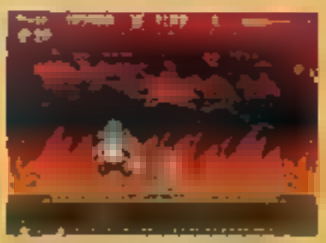
Essas mãos gigantes da 7ª fase são um perigo



Pule nas setas para onde quer ir



Cuidado: nada de pular na 6ª fase, pule somente no gradeado verde e colete itens



DICA: Fuja das bombas do chefe da 8ª fase. Acerte-o durante o pulo

DICA: use a cambalhota para desviar dos inimigos mais baixos

HAVOC HIGH SEAS MEGA

4.5

SEGA

8 Mega - N/D

1 Jogador

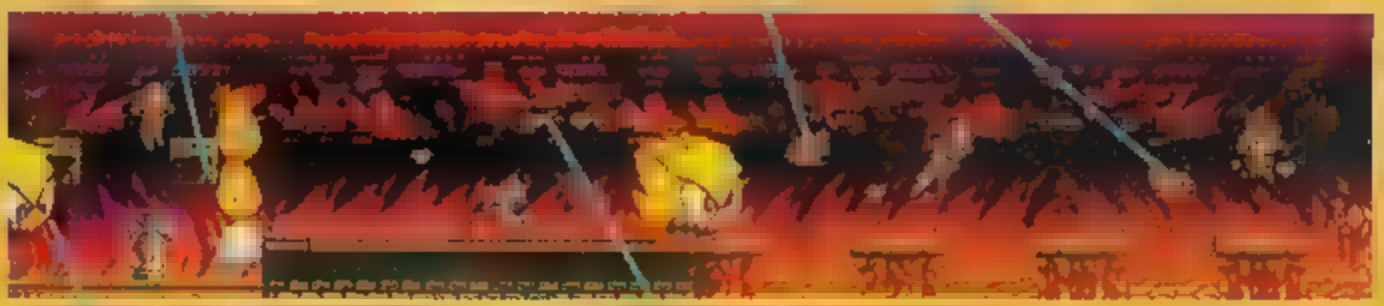
Ação - Continue

GRAFICO 4
SOM 4
DIFICULDADE 4
FUN FACTOR 4

1 2 3 4 5

Apague só uma chama e pule rapidinho

Evite esses bonecos. Eles são fogo



Esse chama o segue até o fim da fase. Fuja!

Não se preocupe com os diamantes

Addams Family

A **Addams Family** parece uma versão terror do **Mario** [illegible]. Você faz o papel de Gomez, o patriarca da família, que enfrenta criaturas do outro mundo [illegible] percurso sidescrolling com muitas plataformas. Aventura sem novidades.

Muito semelhante à versão para Super Nintendo

[illegible] um jogo de plataforma sem altas novidades

FAMÍLIA ADDAMS

3.7

FLYING EDGE

8 Mega - N/D

1 Jogador

Ação

TOM and JERRY FRANTIC ANTICS

G[illegible] rato jogando juntos, [illegible] a lado. So[illegible] videogame! Sidescrolling de plataformas, rotineiro e com ação linear. Tom e Jerry tem que enfrentar seres exóticos [illegible] percorrem as ruas da cidade (antas, velhinhas, etc...). Desta vez porém, os golpes não são "hop'n bop" (esmagar o inimigo pulando em sua cabeça). Para detonar, você utiliza objetos que cruza no caminho, como a bola de football (estilo americano). Os gráficos de 8 Mega foram bem explorados. Mesmo assim, a versão para SNes continua um pouco melhor. Quem é vidrado neste desenho animado clássico, vai gostar. De resto, o jogo não apresenta nada que vá mudar sua vida.

Use a bola de football americano contra inimigos

[illegible] pula feito um condenado perigos

TOM & JERRY

2.7

MEGA

HI TECH EXPRESSION

8 Mega - N/D

2 Jogadores

Ação

F-117

O F-117A é um avião de combate norte americano projetado para lançar [illegible] completa precisão [illegible] bomba [illegible] 8.000 metros de altura num alvo de um metro quadrado. A Eletronic Arts decidiu trazer esta máquina para o Mega Drive. Simulador de vôo com 16 Mega [illegible] e gráficos wide-frame (visão [illegible] grande angular), **F117 Night Storm** leva você [illegible] volta [illegible] Golfo. O [illegible] é composto de [illegible] canhão [illegible] 20mm, bomba tripla, explosivos e míssel ar-ar. No modo arcade, [illegible] pode selecionar [illegible] número [illegible] esquadrilha inimiga [illegible] o tempo limite das suas [illegible]. As demos [illegible] apresentação poligonais prometem [illegible] jogabilidade fora [illegible] [illegible]. mas na hora da ação [illegible] game não empolga. altamente previsível. Opção apenas para aqueles fi[illegible] em simuladores de vôo.

Várias opções de armas

F117 NIGHT STORM

3.3

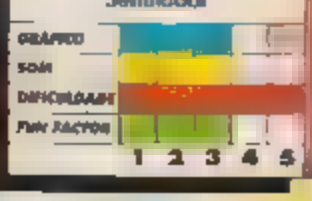
MEGA

ELECTRONIC ARTS

16 Mega - 30 Fases

1 Jogador

Simulador

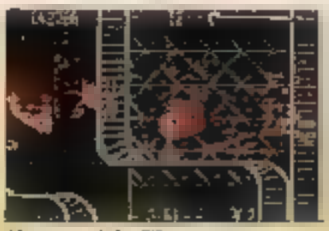


Quando você encontra o alvo, o triângulo começa a piscar

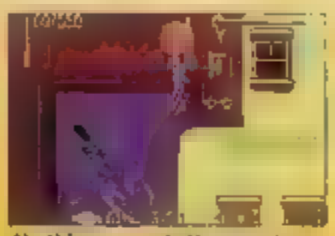
Um avião inimigo se aproxima: cuidado

FidoDido

Você ja deve tê-lo visto. Afinal, o tal Fido figura 9 entre 10 camisetas usadas por teens mundo todo. Jovem cool, ele é um bacana que leva vida na coceira. Neste jogo Fido aproveita o vacilo desenhista e aventura nos arredores. Passeia pelo interior um Mega Drive, numa cesta de lixo, ou nos timpanos do mentor bodeado, ele explora universos em miniatura. O que liga mesmo sao os bônus, onde Fido John Wayne e cavalga potro bravio, atira em alvos pleno ar e colhe batatas!



Use o carrinho montanha russa para chegar nos pontos



Na 1ª fase, use a balão para chegar no canto da tela e pegar itens

Os inimigos e chefes de fases sao classe A. O nonsense vem poker, que quebra jogabilidade - pura marcação. Mas no geral é jogo que vale a pena

FIDO DIDO

MEGA

KANEKO

8 Mega - 20 Fases

1 Jogador

Ação

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5

37

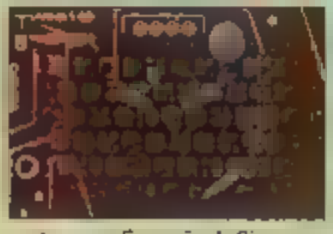
fase bônus, você precisa saltar para pegar os itens Para continuar, caia em cima do cavalo

VIRTUAL PINBALL

Com **Virtual Pinball**, a Eletronic Arts uma concepção dos tradicionais jogos de pinball, você preferir, de fliperama. Você a opção criar e desenhar tela desejar salvar oito na . Até quatro jogadores poderão disputar a melhor pontuação em telas complexas, controlando sete grupos de flipers, ou em telas básicas apenas uma dupla. comandos respondem fielmente botões do joystick. quente mesmo é desenhar uma tela acordo o seu nivel aproveitamento. Para quem gosta fliper, este jogo é obrigatório. Como você inventa e reinventa jogo, não envelhece. Grande idéia da EA.

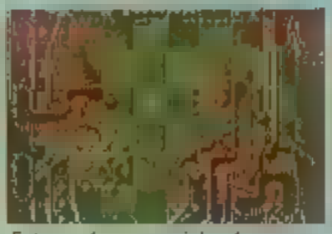
Monte o proprio jogo este e uma combinação de Bone Yard com Pool

As variações sao muitas esta e Drain Ball com Pool e Bamboo



Você opta entre texturas de fundo, formatos e configuração de flipers

Controle e dificuldade do jogo



Este se chama caminho do sangue

PINBALL

MEGA

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

4 Jogadores

Pinball

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5

4.0

NOSSO NEGÓC
VIDEOGAME.

Grande Campanha de parceria !!!
Pagamos 10 URV's na troca de seu cartucho "Pirata" por um Playtronic
Consulte !

CIO É

LANÇAMENTO TEC TOY

*Mortal Kombat-MD * Mortal Kombat - MS*
*Home Alone II - MD * NFL Football ■ - MD*
*Dracula - CD * Dragon's Lair - CD*

Wicale ■ o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos. Com seu pessoal ■ vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, ■ Wicale oferece a você ■ melhores condições de pagamento e preços. Solicite a visita de nosso representante. Você ■i sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor. Confira.

SEGA
TEC TOY

SUPERPROMOÇÃO TEC TOY
Cartuchos a partir de 10 URV's
Corraaa !!!

TELEVENDAS
(011) **703-8071**
Rua Minas Bogasian, nº 323
Centro - Osasco - CEP 06013-010

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL.

Por Ensign Taylor

Star Trek The Next Generation para SNes não vai desapontar os seguidores da série ou mesmo quem estiver procurando novidades no estilo RPG-adventure.

STNG é uma missão multipartes interligada. No comecinho do jogo a Enterprise encontra uma nave aparentemente [illegible]. Despertando a tripulação hibernada, você descobre que, graças a uma invenção chamada Tavrad, eles foram enviados de 10.000 anos futuros, antecipando o desconhecido fenômeno: The Integrated Field Derandomizer. Mas, a federação não é a única interessada no IFD. A aventura está só começando.

DICA: quando entrar na mina, ligue o ar condicionado imediatamente. Sem o ar, os humanoides do Away sem morrerão sufocados

[illegible] você [illegible] combinar os símbolos corretos das latas de combustível para reabastecer os motores da nave perdida

STNG oferece várias opções de jogo e um número grande de informações interativas sobre o programa de ficção científica mais popular da história. Trata-se de um jogo estilo RPG interessante, com o sabor do seriado de TV.

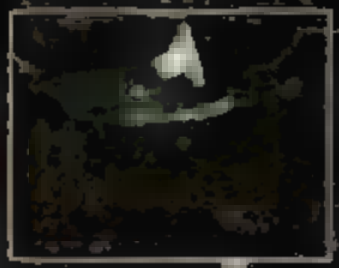
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.9	4.0	1.0	4.9	Avançado

Ainda sem preço
16 Mega
Disponível em abril
Ação com RPG
1 Jogador
Visão de cima com múltiplos perspectivas
Passa-vida

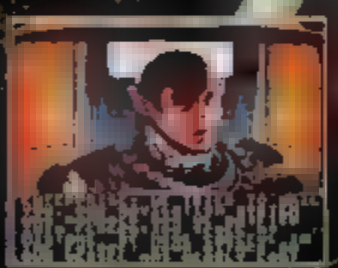
DICA: vá sempre para a base estelar e grave as passwords quando acabarem missão

GRANDES DETALHES

São três modos diferentes de gameplay: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupo. A apresentação da primeira parte é um primor. A tela de comando tem rotação de 360 g[illegible] engenharia, computadores, transportadores, sala de comando e sensores. Cada uma delas é detalhada e inspirada na série. Tanto os sistemas de classificação de galáxias e de navegação estão agora compreensíveis e controláveis.



A nova Enterprise engata [illegible]



Típico dos Romulanos: esta nave ataca e depois põe a culpa no equipamento de navegação, que estaria quebrado

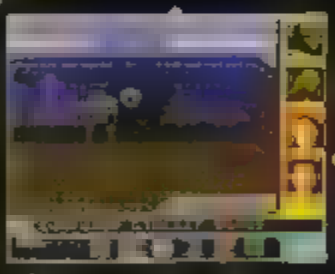
As situações de batalha o [illegible] a [illegible] perspectiva vista de cima, com mapeamento do espaço, onde você navega e abre fogo num combate em tempo real. Mas não pense que a ação vai se [illegible] a suas habilidades de manobras. Tem que ser craque em estratégia.

PARA EXPLORAR NOVAS GALÁXIAS

A complexidade das missões de grupo é a parte mais intrigante do [illegible]. Durante as explorações em

O almirante da Federação apresenta a próxima missão

TREK GENERATION



DICA: o bordo de [illegible] detone a parede para chegar ao computador central de segurança. Desative o [illegible] Tricodes.

labirintos, no estilo RPG de *Zelda*, você vasculha uma área na busca de objetos enquanto enfrenta grandes perigos (fazendo bobom uso de seu phaser). Você tem que comandar as ações da tripulação e usar o talento e habilidade de cada oficial. [illegible] controles podiam ser melhorados. [illegible] escolhe entre mover cada membro de um time de quatro pessoas individualmente ou controlar todo o grupo. O fraco programa de colisão é desanimador: se um inimigo atingir você, pode sugar metade de sua energia. Outro problema é que os membros que não estão sob o seu comando ficam extremamente vulnerável ao ataque [illegible].

STNG impressiona [illegible]ualmente e, quando você completa [illegible] dos desafios labirínticos, se depara com uma grande demo cinematográfica.

Outros povos [illegible] um amigo na Federação. Espera-se que não custe muitas vidas.

Os efeitos e trilhas sonoras inspiradas na série fazem a cabeça e ajudam na jogabilidade. Infelizmente, a maioria da música composta exclusivamente [illegible] jogo não é nada convincente.

Na parte de ação há alguns elementos que

DICA: o visor de [illegible] que ele possa entregar no escuro da nave perdida.

não seguem a risca a série original.

FALTA DE OPÇÕES

STNG, por exemplo, não respeita o regulamento intergaláctico de "pergunte primeiro, [illegible] depois", o combate é intenso. Além disso, muitas das opções que a tripulação "real" da Enterprise consideraria em situações de perigo não constam no jogo.

Wes Nihel: durante a [illegible] ele é o editor executivo da Omniprasil nesta, ele trabalha na Enterprise.

Uma delas é nunca tomar a iniciativa de um ataque sem antes negociar com o novo adversário. E, quando o seu time estiver explorando a superfície, ele não pode contatar a Enterprise [illegible] comunicação ou sensores. Você pode estar se perguntando: "o que aconteceu com a série de TV?" Outro aspecto é em relação à personalidade dos personagens, que foi alterada. Mesmo com a perda de identificação com a série de TV e das mancadinhas em alguns detalhes, *Star Trek The New Generation* oferece ação e aventura como poucos carts no estilo. O pessoal da S[illegible] Holobyte trampou bonito, vale conferir!

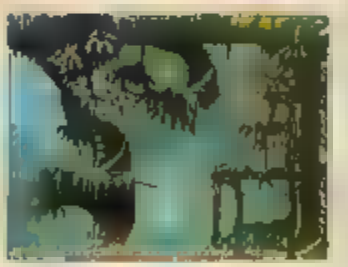
Se o sistema de Comunicação for atingido, as mensagens de alerta nave chegarão confusas - exatamente como na TV.

Por
Marcelo Kamikaze

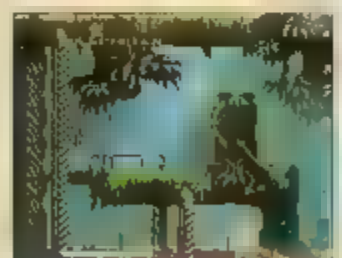
Flashback é um sucesso absoluto. Desenvolvido pela Delphine, uma softhouse francesa [illegible] mesma [illegible] **Out of This World**), e destinado originalmente [illegible] padrão Amiga (Commodore) [illegible] computadores, este título [illegible] imortalizou com[illegible] um dos precursores do "Thinking Action" (ação com quebra-cabeça), estilo cada vez [illegible] em voga [illegible] consoles domésticos [illegible] mundo inteiro. [illegible] meta do jogo é [illegible]olar o agente [illegible]creto Conrad Hart através [illegible] fases-labirinto. O agente perdeu [illegible] e [illegible] se lembra [illegible] nadinha. [illegible]ua única pista é uma caixa holográfica. [illegible]la estão a[illegible]os fragmentos da memória do protagonista, vítima de [illegible] lavagem cerebral. Só [illegible] segundo estágio [illegible] jogo [illegible] que [illegible] conhecimento [illegible] verdadeira [illegible] do nosso herói. A movimentação é feita a partir [illegible] gráficos vetoriais, gerando um efeito realista comparável ao [illegible] **Prince of Persia**. Em todos os três níveis de dificuldade, os inimigos e armadilhas oferecem um desafio para profissionais. [illegible]a primeira fase você começa desmaiado em uma floresta e, [illegible] sobreviver, deve [illegible] os [illegible] importantes, como os "ID Cards" (identificação), dinheiro, cartões magnéticos e campos de força. Com o desenrolar da ação você encontra gente disposta a ajudá-lo. Ao contrário da maioria dos jogos para SNes, que usam animação quadro a quadro, o sistema de gráficos vetoriais usado em [illegible] calcula [illegible] movimentos de forma matemática, [illegible] que possibilita mais detalhes. A [illegible] musical ajuda [illegible] interação, mas o forte [illegible] são os efeitos [illegible]s como barulhos [illegible] selva, tiros e naves inimigas... Com tudo isso, [illegible] é uma referência obrigatória de videogame, um clássico bem feito e [illegible]. Uma pena essa versão ter demorado [illegible] a [illegible]

FLASHBACK

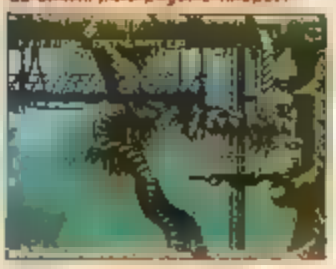
DICA: a melhor forma de matar os inimigos é da plataforma da direita



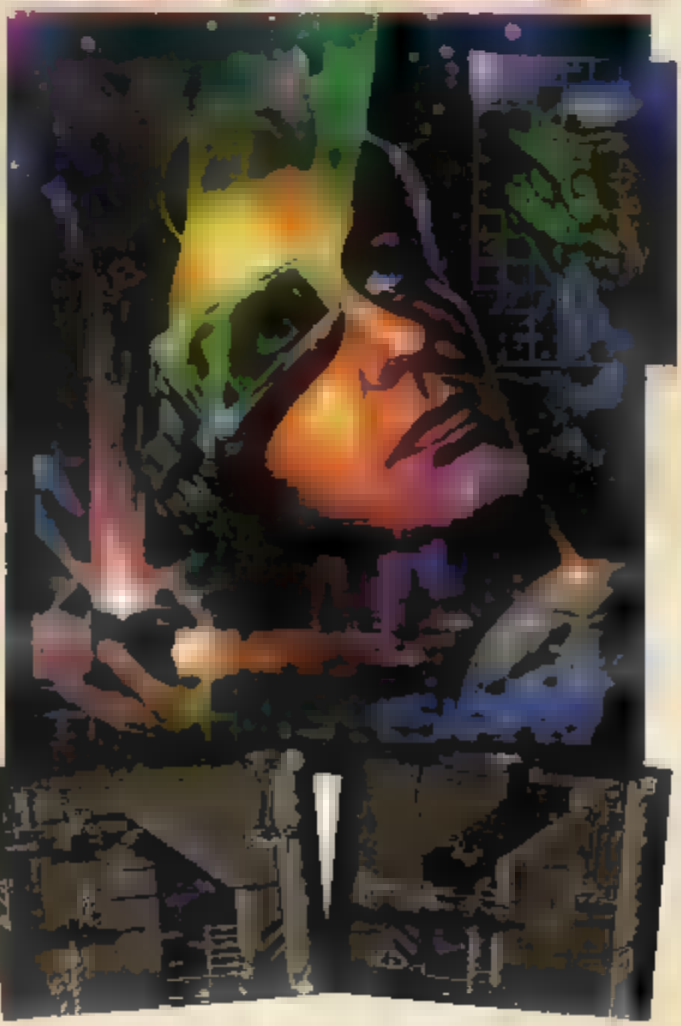
DICA: vá por cima para não [illegible] o switch dos lasers

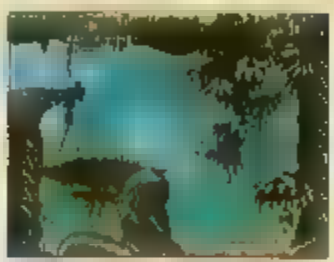


DICA: coloque a pedra no sensor da direita para pegar o teleport



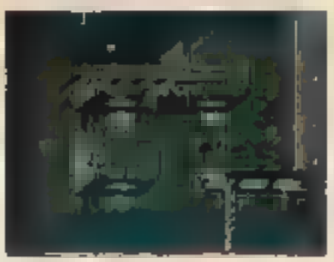
DICA: carregue seu shield toda vez que estiver em perigo





DICA: pegue aqui o seu ID Card. Será muito útil na fase seguinte

DICA: [illegible] vá para direita e entra com A apertado



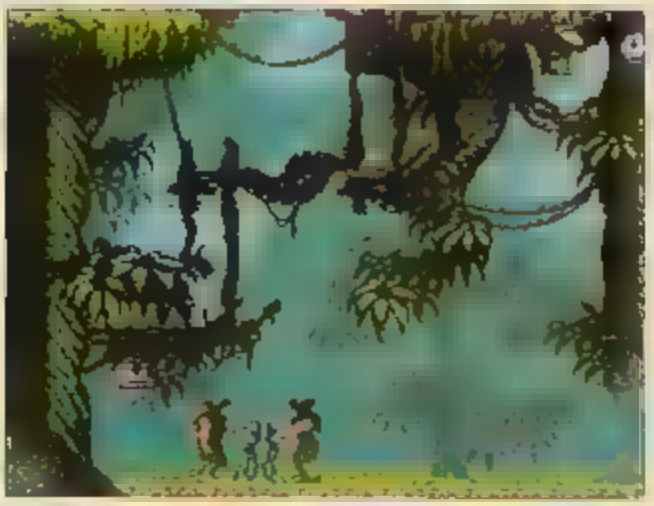
DICA: suba à esq., destrua o robô, pule a plataforma e pegue a chave

DICA: desça com cuidado e use o force field para não tomar tiro

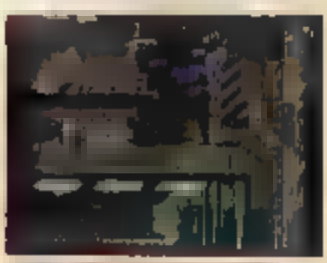
TÁTICA: *a missão mais difícil desse fase. O objetivo é substituir uma peça defeituosa no gerador de New Washington. Não há inimigos na tela, mas seja rápido, pois você só tem 90 segundos para completar a tarefa. Para acionar o elevador é necessário subir na plataforma acima dele. A pedra é útil na missão seguinte. O segredo aqui é calma. Sucesso só após algumas tentativas*

DICA: *para pegar sua Work Permit, vá à África; depois, recolha informações sobre sua missão no Job Center (localizado na Europa)*

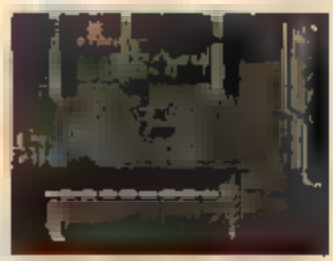
NS PASSWORDS *(no nível normal)*
Fase 2: B G S F M *Fase 3:* P R H G
Fase 4: W N P Q V P *Fase 5.* N M R Y L
Última Fase: ■ N T H N



DICA: *do lugar indicado na foto arremesse uma pedra e espere os pernetas ficarem-se entre eles*



DICA: [illegible]



Ao subir cuidado com [illegible]

FLASHBACK **4.3**

SNES

US Gold

Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

JOE & MAC 2

Por *Chefe*

A Data East é a responsável por este jogão que rendeu três versões (uma para arcade e duas para SNes). **Joe & Mac 2 - Lost in Tropics** apresenta poucas alterações em relação ao original. É muito lento, tem gráficos melhores, mapa, trilhas sonoras tribais, [illegible] e itens. Mas não traz os divertidos bonus stages antigamente. Side-scrolling de plataformas. Em cada uma das 5 fases você colhe as Rainbow Stones necessárias para abrir a passagem do esconderijo do tirânico Fulver. Fora a primeira, todas as fases têm o chefe-dinossauro: Tryceraptor, T-Rex, Estegossauro, Pterodáctilo. Para derrubá-los você conta [illegible] (clava, tacape), golpes (soco) e vários aliados pré-históricos. Antes do Grand Finale, você torna a enfrentar todos os monstrengos, numa sequência desafiadora.

JOE & MAC 2

SNES

4.0

DATA EAST

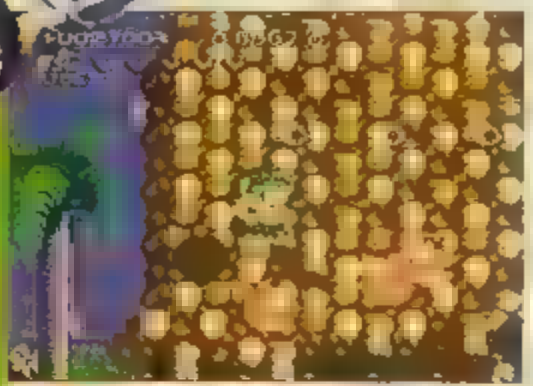
[illegible] Mega - [illegible] Fases

1 Jogador

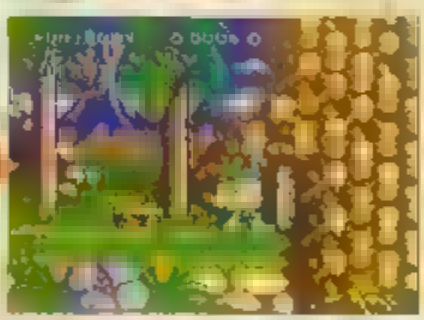
Ação - Password

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
FUN FACTOR

1 2 3 4 5



DICA: nesse ponto você precisa subir na [illegible] para poder seguir adiante. Aproveite e pegue as moedas



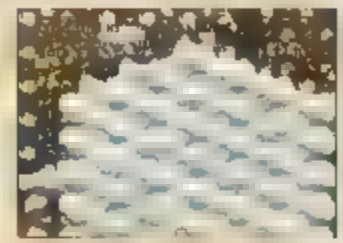
DICA: só consegue entrar na caverna da foto acima quem tiver pegado a chave no topo do morro da foto à esquerda

DICA: a chave para essa caverna está em poder dos ratinhos. Mate-os, eche-a e passe

DICA: [illegible]

DICA: O melhor é encarar o bicho com o tacape. Caso contrário, pule quando ele abrir a boca

Essa é a vila onde você encontra o mercado pré-histórico

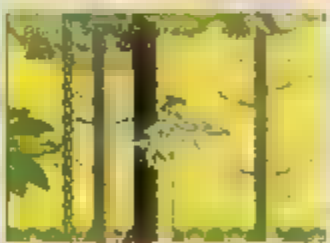


DICA: na hora em que começarem a cair pingos de neve, segure-se na corda. É uma avalanche

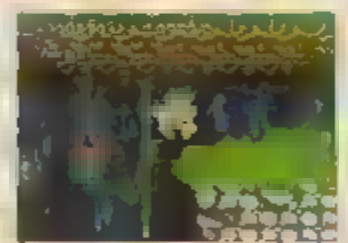
Quando você estiver com as 7 rainbow stones já para chegar à ilha

DICA: ceda e saia sem deixar de desviar de seus projetos

DICA: para aplicar esse golpe duplo aperte para um dos lados e bata de soco ao mesmo tempo

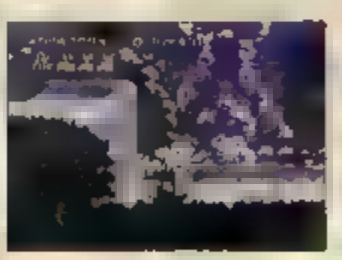


DICA: sempre que cruzar com um desses monte e vá com calma



DICA: não fique muito tempo sobre as plantas carnívoras

DICA: pule e acerte-o, tomando cuidado com as pedras



DICA: esse caracol é indestrutível, trate de fugir e não perder tempo à toa

Ao passar pela estátua, o fogo acende. Você sucia de se morrer

ENCHA A BOCA D'ÁGUA E APAGUE O FOGO

BIG PASSWORDS

1 - [redacted] [redacted] KKSC GQBB
2 - FGRJ NKBN KKQC GSBB
3 - [redacted] [redacted] CGSD KCDB
4 - RJNK [redacted] TLDH JLDB
5 - [redacted] FKRS [redacted] BDDB
6 - [redacted] QDJJ CGNC KBFB
7 - DMFG [redacted] [redacted] DTDB

QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS

AGORA SÓ FALTA

CONSOLES.
ORES CARTUCHOS.
A GRANEL.

A VIDEOGAME STORE
ONDE O FREGUÊS SEMPRE

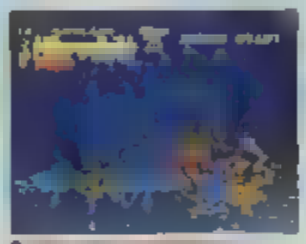
que
o aperto de
mão tanto quanto dinheiro ?
Armazém isso está
Junto com modernos
últimos em cartuchos
para a
zadíssima. gente está começando
vamos fazer
ou venha

ARMAZÉM
R. 15 - Pacae SP -
Tel.: (011) 66-8794

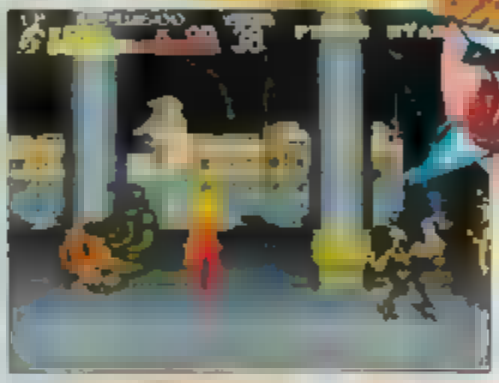
M OS FREGUESES.

Por ***Manny LaMancha***

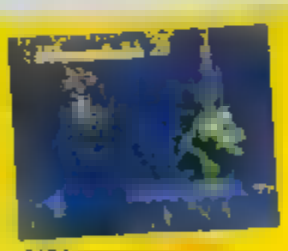
Vida [redacted] pirata [redacted] é fácil - especialmente quando [redacted] trata de [redacted] aventura intergaláctica. Em **Pirates [redacted] Dark Waters** da Sunsoft, você encarna um guerreiro [redacted] a missão de banir [redacted] pirata concorrente, Bloth, de sua freguesia. Mais conhecido [redacted] um desenho americano, **Pirates** esta sendo lançado para dois sistemas [redacted] mesmo tempo (SNes e Mega Drive) [redacted] versões são diferentes. Para SNes [redacted] estilo [redacted] side-scrolling capa espada. Um [redacted] 2 jogadores podem escolher entre [redacted] guerreiros: Tula, rápida, [redacted] não muito forte; Loz, [redacted] gigante lento e poderoso; e Ren, que mescla as 2 características. O objetivo é simples: escapar [redacted] ataques do temível Bloth, [redacted] planeja eliminar os **Pirates of [redacted] Water** do Planeta Mer. Seus capangas [redacted] implacáveis e [redacted] nenhum momento [redacted] darão sossego, atacando impiedosamente. Entre os perigos [redacted] também muitas armadilhas e penhascos íngremes. Comandar seu combatente [redacted] bico. A habilidade para pular, [redacted], defender, manejar uma arma [redacted] acionar um movimento especial são ativadas [redacted] simples pressionar dos botões. Os mesmos botões podem [redacted] para diferentes funções: [redacted] você quer causar danos maiores ao adversário use o [redacted] X para sacar uma faca, [redacted] ao [redacted] tempo [redacted] mantê-lo segurado por alguns segundos você terá uma visão [redacted] do campo de jogabilidade. Os gráficos [redacted] parte sonora são decentes, [redacted] longe de espetaculares. Os visuais mais invocados são encontrados nas demos que antecedem as fases, com efeitos em Mode 7 do mapa (SNes). O resto se resume a gráficos básicos de um [redacted]-scrolling, [redacted] pouco [redacted] detalhado que o de um título de Nes. O tratamento dado ao audio segue pela mesma linha: e adequado, mas de cansar qualquer [redacted] com aquele sonzinho repetitivo de batalha.



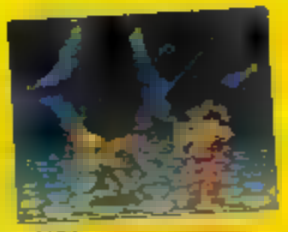
Se tiver um precipício por perto, não perca tempo: jogue o inimigo. Ele não voltará



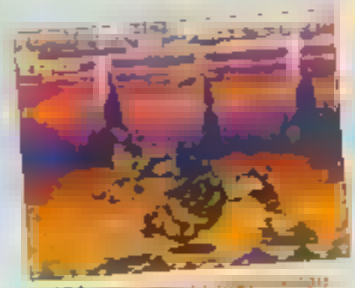
DICA: [illegible]



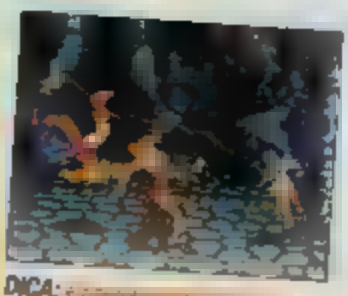
DICA [illegible]



DICA [illegible]



DICA: [illegible]



DICA: [illegible]

DICA: [illegible]

[redacted]

Quem quiser [redacted] jogo de desenho animado deve procurar em outro lugar Pirates of [redacted] Water decepciona. O desafio é grande, mas é só

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3,5	7,5	4,5	7,5	ADJ

959,99	2 jogabilidade
8 mega	8 fases
Disponível já	Visão lateral
Capa e espada	

ZOOL

Jogo feito para Amiga agora em versão para Mega. Zool é [illegible] formiga Ninja vinda d[illegible] dimensão perdida num mundo estranho. Sua nave aterrisou [illegible] um lago gelatinoso e afundou. Para regressar a seu mundo restou apenas uma chance: o mini-computador, que possibilitará a ela contatar o seu quartel general.

Antes de subir [illegible]

Pontos e itens encontrados são uma constante no jogo

[illegible]

SNES

3.5

GAMETEK

8 Mega - [illegible] Fases

1 Jogador

Ação - Continues

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

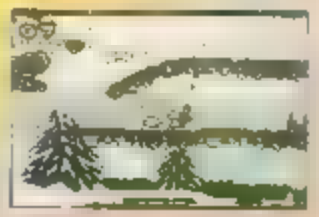
1 2 3 4 5

OUT OF LUNCH

Parecido com o clássico **Burger Time**, em **Out of Lunch** você precisa resgatar [illegible] alimentos que fugiram da geladeira na calada da noite. Infelizmente, **Burger Time** é muito melhor. Opção para [illegible] comilões.

Leve as "comidas fugitivas" para a pauta

O pote de farinha pode paralisar os espertinhos



...e depois é só agarra-los com a rede

OUT OF LUNCH

SNes

2.5

MINDSCAPE

8 Mega - 20 Fases

2 Jogadores

Ação - Continue

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

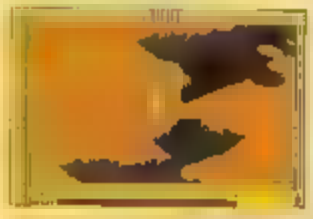
1 2 3 4 5

SPELLCRAFT

Preste atenção aos conselhos de seu [illegible]. São úteis

[illegible] os ingredientes e [illegible]

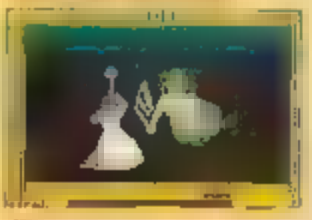
Cada inimigo ataca de um modo diferente. Estude-os bem



O jogador aplicado consegue chegar a esse pequeno ponto

Típico RPG com toques de luta. Você controla [illegible] que tem [illegible] concentrar poderes para a grande luta contra o mal. [illegible] decorrer [illegible] jornada aos q[illegible] domínios (Terra, Água, Fogo e Ar), Garwayen, seu mentor, o guiará e fornecerá muitas pistas. Selina, [illegible] talentosa aprendiz de feiticeira, o alertará para os itens mais importantes. Junte todos eles, misture bem e acabe, de [illegible] todas, com o mal em sua terra. O ponto alto do jogo é a maneira original de combinar magias. Por outro lado, os gráficos, principalmente os dos inimigos, são fracos e [illegible] começa a encher logo. Uma opção para quem é totalmente viciado em RPGs.

Nessa sala você obtem passwords e cria magias



Dica: não seja apressado. Use o botão [illegible] para se esquivar

SPELLCRAFT

SNES

3.0

Ascíware

8 Mega - N/D

1 Jogador

RPG - Password

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

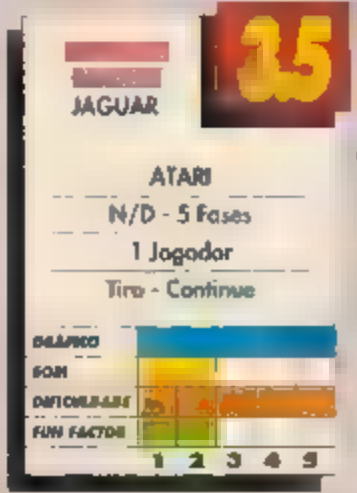
FUN FACTOR

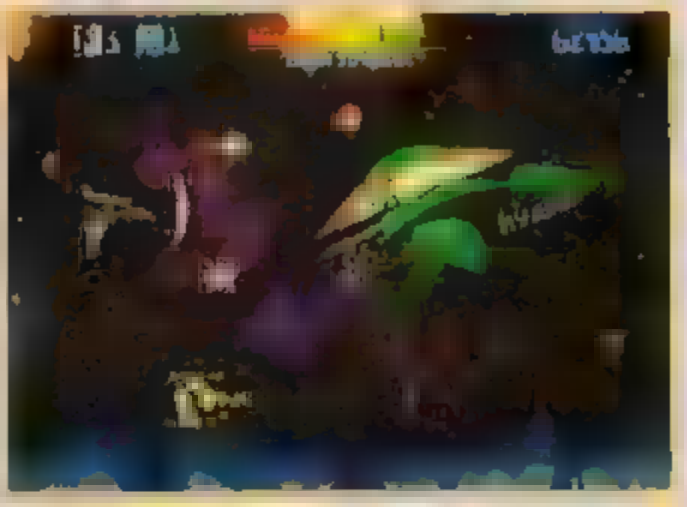
1 2 3 4 5

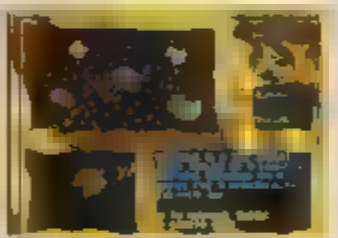
CRESCENT GALAXY

Por **Marjorie Bros**

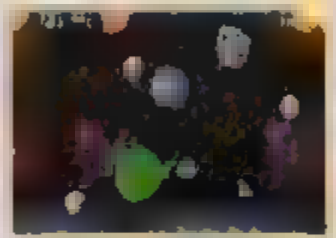
Cybermorph (vem com o console), **Raiden**, **Dino Dudes** e **Crescent Galaxy** Os 4 primeiros títulos do Jaguar já estão faturando no mercado internacional. Os jogos ainda não fazem jus ao poder do aparelho. A Atari ressaltou o festival de cores e gráficos renderizados. O que poucos sabem sobre **Crescent Galaxy** é que foi inspirado em Gates of Zendecon, um dos primeiros títulos de Lynx (leia-se Atari). Os inimigos melhoraram, renderizados em alta-resolução e com rotação fluente. A tela pode estar lotada deles sem um traço de câmera lenta. Os power-ups são interessantes e diferentes. Fora a [illegible] de abertura, o jogo possui somente efeitos sonoros que beiram o irritante. Boa opção para os fãs de shooter em side-scrolling.







Escolha um dos planetas e detone tudo que estiver na sua frente

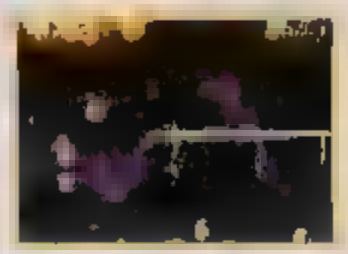


No perigo use o shield. Nesse hora, pause e escolha o arma

Entre as fases e antes do boss, rola um demo

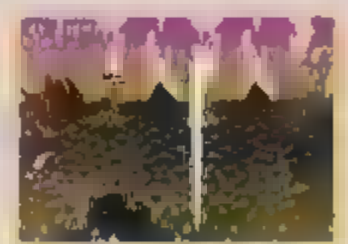
Vá usando as armas especiais que logo aparece outro

DICA: quando se passa do planeta você vai para uma espécie de bonus stage. Use o famoso câmera-lenta manual (fique apertando pause rapidinho) para se dar melhor

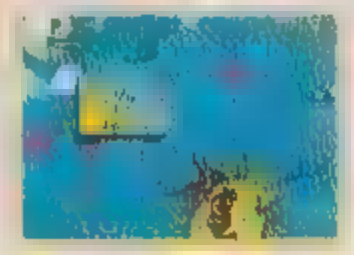


Não deixe de pegar nenhum item. Eles fazem falta

Cuidado!!! Aí vem bomi Prepare-se psicologicamente e vá à luta



Cuidado para não ser surpreendido pelo gliser



Nos mestres não poupe as armas especiais. Elas são chatas

Time Gal, Road Avenger e Sewer Shark, são exemplos de jogos que buscaram inspiração no estilo de um arcade laser-disc que fez muito sucesso - *Dragon's Lair*. Este foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de animação interativa do cinema em videogame.

GAMEFAN DIRETO DOS USA

Dragon's Lair é a história de Dirk, um intrépido cavaleiro que tem como missão resgatar sua amada Daphne das garras de um dragão. ... de labirintos intermináveis e repletos de armadilhas, você abre caminho em direção ao esconderijo do lagartão. Todas as vezes que se ...

... jogo se modificou completamente. Os obstáculos são cavernosos: ... lava, tentáculos ...

... vorazes. O festival de armadilhas ... longo de todas as 26 ... do jogo. Nos momentos mais dramáticos você pode, eventualmente, ... para flashes de ... que o levarão a salvo para o ponto direito e ... da tela. Os controles ... simplificados ...

DICA: ...

coordenação. O desafio não chega a assustar. Sobra tempo ... gastar, sem necessidade de uma ... de adaptação.

AÇÃO ANIMADA

Os gráficos de *Dragon's Lair* são bem desenhados e fluem com ... Mas, devido às limitações do Sega ... eles acabaram ficando muito "estourados" ...

... Por outro lado, ... animação está no humor - preste bastante atenção ao que acontece com o herói Dirk nas ocasiões em que ele não consegue completar a missão. O som do CD é claro como cristal ... música ... os efeitos sonoros são poderosos.

RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO

Os requisitos para ... o desafio são ...

A ...

DICA: esta sala é traiçoeira. Pule para frente quando o jogo atingir a banqueta ...

...e quando o jogo atingir o teto, pressione para baixo e logo em seguida para cima. Isto o deixará próximo à parede do lado.

Em seguida pressione esquerda para chegar perto da banqueta ...

... quando Rei Lizard ...

Se você morrer, preste muita atenção ao último comando ... não repetir o erro

DICA: Alguns movimentos ... Logo após ...

DICA: na sala de Smithy fique apertando o botão da espada, desvie da bigorna e aperte o botão da espada até sair

... nesta versão ... ainda ... nos momentos em que aparece ... da tela ...

paciência, coordenação entre visão e ação e experiência em qualquer ... Pena que depois de detonar o jogo uma vez, tudo fica previsível.

DRAGON'S LAIR
ReadySoft

Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de Time Gal, não viu nada ainda.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	4.0	Intermediário

US$ 59 — 1 jogador
CD — 26 salas
Disponível já — Continues
Ação-Aventura

Por Toxic Tommy

Uma antiga dúvida persiste nos caçadores de [illegible]: como matar algo que já está morto? Sem desvendar esta xarada você nunca conseguirá escapar da Mansão dos [illegible]. Alguns dos melhores jogos da 3DO são versões de clássicos de PC. [illegible] não é excessão. Trata-se de uma variante assombrada de Wolfenstein 3D. Só [illegible] ao invés de um castelo, você está numa casa assombrada. No lugar de nazistas, você encara espectros. E a pistola foi substituída por uma [illegible] caça-fantasmas.

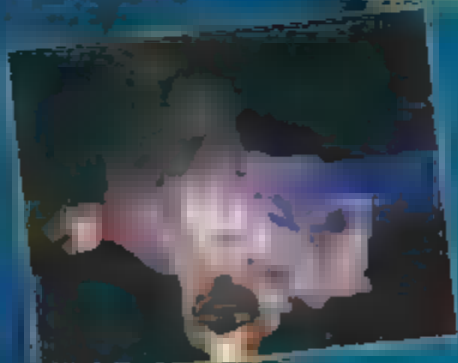
DICA: [illegible]

DICA: estude bem o mapa para planejar caminhos de fuga [illegible]

DICA: [illegible] nenhum significado no jogo.

[illegible] ESPÍRITO NA JOGADA

Espíritos do mal [illegible] nosso mundo! Tudo porque um talismã mágico foi quebrado em pedaços e espalhados por 12 áreas, dentro, fora, e no subterrâneo da mansão. O seu desafio é encontrar esses



Os monstros estão [illegible]

fragmentos. Mas antes terá que enfrentar hordas de [illegible] e demônios.

TÁTICAS ASSOMBROSAS

O [illegible]jo é em perspectiva de first person (primeira pessoa), com a visão da sua mão empunhando a arma. Na jornada através dos cômodos sombrios, você encontra as chaves para abrir as portas. Criaturas até [illegible] aparecem quando menos se espera [illegible] suas chances de sobrevivência dependem de cautela e pontaria. Em cada uma das fases há zonas onde a [illegible] impiedosamente. Seja rápido ou junte-se a eles no além! Às vezes a procura aos fragmentos se torna cansativa: depois de acertar um medonho, ele será banido para sempre, mas você pode se envolver numa lenta e meticulosa busca sala a sala. Haja paciência!

DICA: [illegible]

Uma [illegible]

TOQUES DO [illegible]

De controles são efetivos com uma variedade de toques criativos que o ajudarão a surpreender os fantasmas. Você desliza através do labirinto com facilidade... Para monitorar seus progressos, um botão simples aciona uma tela de checar itens, e o outro botão, o mapa. O recurso de automapping, similar ao do Wolfenstein's, é de ajuda vital. Quando estiver em apuros, [illegible] para L e R para ser transportado em segurança para [illegible] dos corredores.

Escape
Mons
Ma

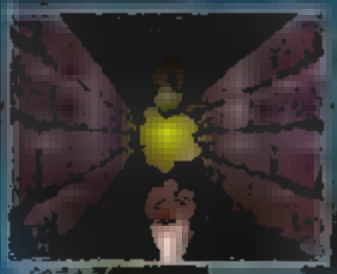
[illegible]

(Elsevier Arts)

Os jogadores da antiga talvez não curtam essa versão, que deve a seus antecessores. Os não iniciados, porém têm uma grande chance de adorar a novidade.

Gráfico	Som	Controle	Desenho	Desafio
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	INT

[illegible]	1 jogador
[illegible]	12 fases
[illegible]	5 fases de [illegible]
[illegible]	Scrolling para [illegible]



[illegible]

GRITOS HORRIPILANTES

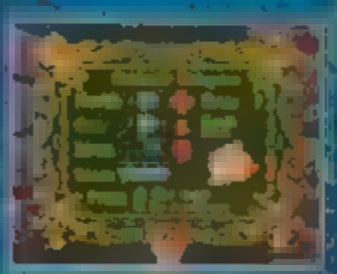
Os gráficos e sons foram bolados pra gelar a espinha de gamer. Fantasmas que [illegible] facas, caifeiros implacáveis e cabeças voadoras... (urghhh). Quem curte o filme Sexta-Feira e outras coisas do gênero, vai adorar este CD. Prepare-se para se esguelar ao se deparar com um clone da criatura! O medidor de energia é genial: a pele da mão vai

DICA: [illegible]

[illegible]

DICA: [illegible] pedaços [illegible] talisma [illegible]

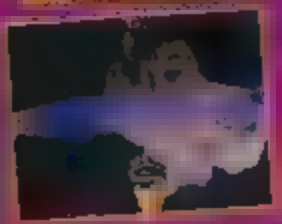
embranquecendo na medida em que os monstros acertam vocês. A parte sonora de Monster Manors não chega a ser tão completa quanto os gráficos, mas complementam muito bem a ação. A mixagem de gritos, gemidos, e maldições lembra um trem fantasma. Os veteranos não ficarão profundamente impressionados com seu estilo de jogo. Mas quem nunca viu este grau de terror na tela vai levar



[illegible]

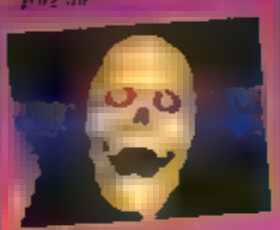
[illegible]

Não é uma morte bonita!

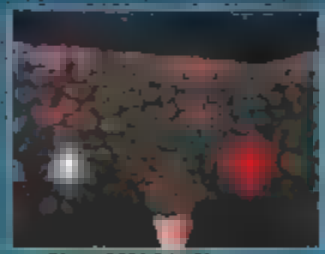


[illegible]

[illegible]



[illegible]



[illegible]

[illegible] ainda mais esta - agradável? - sensação recomenda-se apagar todas as luzes antes de começar. AH! E não se esqueça, tranque todas as portas. Com um jogo desse é bom prevenir!

[illegible]

[illegible]

Atividade

Stanley Cup

MUITO GELO E MODE 7

Todas as emoções do hóquei no gelo agora estão a seu alcance com **Stanley Cup**. E que não é um simples hoquei. O jogo usa e abusa dos efeitos em Mode 7, o que oferece ângulos de visão bastante originais ao jogador. Você pode escolher entre 26 times dos Estados Unidos, disputar contra o computador ou tirar um racha contra um amigo. Há ainda o campeonato regular ou a melhor de 7. Pegue seus patins e divirta-se.

Para honrar a tradição, muitas faltas acontecem

Quando você der pausa no jogo, é possível ativar o replay instantaneamente

DICA: seja o mais rápido que puder nas disputas da posse do "puck". Isso pode representar a sua vitória

NHL STANLEY CUP
SNES

3.3

NINTENDO

8 Mega - + 20 Fases

8 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

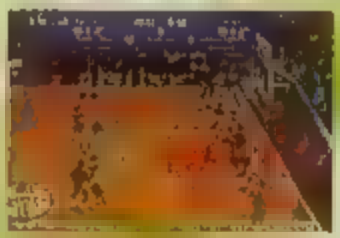
O MAIS LEGÍTIMO NBA

A bola anda em alta, seja no pé ou na mão. A Tecmo, fabricante de jogos que se destaca por bons títulos na área de esportes, lança **NBA Basketball**, com requintes de realismo. Você pode optar pelo All Star Game ou mandar ver na "regular season", o campeonato da NBA. Depois é só arrebentar com enterradas animais de um Pippen. Melhor é difícil!

Nesse modo de jogador inteiro você percebe que o jogo procura ser realista [illegible] do Lakers

DICA: [illegible] tempo [illegible] a bola

Sempre que você fizer uma jogada espetacular, aparece uma Demo para comemorar



Ao [illegible] a bola tente 3 pontos e aproveite o rebote

NBA BASKETBALL
MEGA

4.0

TECMO

8 Mega - 82 Fases

8 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR

1 2 3 4 5

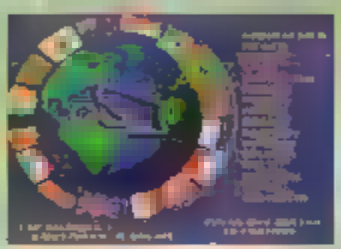
TECMO NBA BASKETBALL

NIGEL MANSELL

O MELHOR JOGO DA F-1

O [illegible] Mansell parece não estar satisfeito com o sucesso na Indy e continua arrasando no circo da F 1, pelo menos nos videogames. Depois do [illegible] obtido [illegible] Super Nes, **Nigel Mansell Championship Challenge** aparece afinal na versão para Mega Drive. O jogo é quase o mesmo, com ligeiras mudanças devido a diferença entre [illegible] consoles. Para Mega falta cor e sobra velocidade. A jogabilidade é nota 10. Você adequa seu carro (ajustando relação [illegible] marchas, pneus, aerofolio) a uma das 16 pistas que compõe o campeonato. As corridas acontecem sob [illegible] sol, com céu nublado [illegible] debaixo [illegible] chuva, [illegible] para um verdadeiro campeão não tem tempo ruim.

[illegible] preparar seu carro. O jogo sempre aconselha uma configuração.



Uma maratona que segue o roteiro da Fórmula 1.

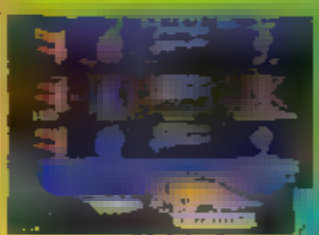
Se dar uma de braço curto, as rodadas são espetaculares.

DICA: quando você chega perto do líder, uma seta vermelha indica a aproximação.

O próprio Mansell se encarrega de dar dicas preciosas para seu desempenho.

DICA: para conseguir cruzar a linha de chegada, não bata muito e poupe seus pneus ao máximo.

4 DICAS PARA O GP BRASIL

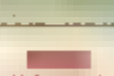


Esqueça a configuração recomendada pelo jogo. Esta é a mais eficiente.

Fazer essa [illegible] a breque, só [illegible] o ponto [illegible]

Quanto menos acionar o freio mais embalo você pode adquirir e chegar a uma espantosa velocidade final.

Não desperdice as descidas do trecho final do percurso para chegar a esse tempo.



MEGA

4.0

GAMETEK

8 Mega · 16 Fases

1 Jogador

Corrida - Password

GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	

1 2 3 4 5

MORTAL KOMBAT

Por **Baby Betinho**

Aqui, na nova ***Supergamepower***, o negócio é sério. Na minha seção Golpe Final a garotada que não [illegible] vai achar o que há de mais quente nos jogos de luta. Nesta edição temos combinações especiais de **Mortal Kombat** para arcade, Snes e Mega Drive. Prepare os punhos e hasta la vista!

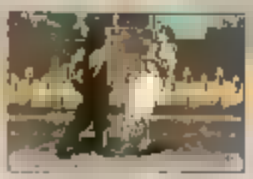
SCORPION

DOIS PRA CÁ UM PRA LÁ (VALSA DE SCORPION)

Seja cavalheiro: convide seu parceiro com um arpão

Quando ele se aproximar mostre afinição com 2 socos altos

Mostre persistência e repita a gentileza com outro [illegible]



Para não perder o passo, finalize a contradança com [illegible] uppercut

SCORPION - ASCENDENTE NA LUA

A carta astrológica indica um dia positivo para 2 socos altos

No amor, não seja bonzinho: aperte logo uma rasteira

Às vezes é melhor [illegible] certas [illegible] longe: [illegible] uppercut

Para atingir a paz interior, complete com [illegible] voadora

SUB ZERO

URV (OU O KOMBO DO ECONOMISTA)

Primeiro trate de dar uma rasteira nos especuladores

Um uppercut é a medida mais eficaz para sabotadores

Num bom plano econômico não poderia faltar o congelamento

E, como paras todo economista que se preze, dê um jeito no salário

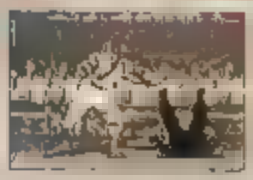
KOMBO DE FADAS

Era uma vez um estranho ninja com a estranha mania de dar 2 socos altos

Não satisfeito, aplicava um slide para viver feliz para sempre

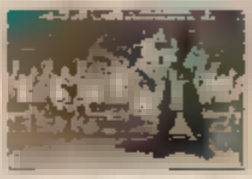
KANO

KOMBO DO ENKANADOR

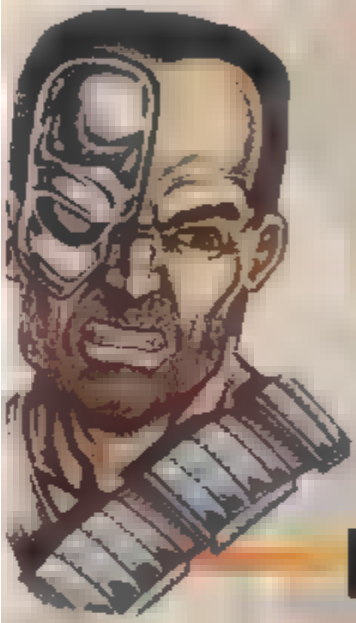


Desparafuse o adversário do solo com uma rasteira bem dada

Para desentupir as ideias do sujeito, dê um soco médio tipo conserta TV



Para desenkanar de vez, mande uma bolacha roto-rooter



KANO VAI ÀS COMPRAS

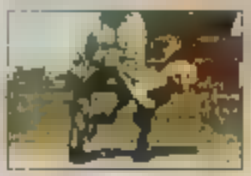
A pechincha faz parte do dia a dia desse consumidor: uma voadora seguida de soco para sensibilizar o vendedor

Quando o comerciante não entende os apelos de Kano, este é mais rápido e dá a facada primeiro

SONYA

ONDA DE AZAR

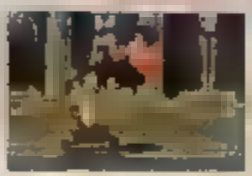
Certas mulheres podem arrasar a vida de um homem numa onda



Elas são capazes de ficar de ponta cabeça para conseguir o que querem

CAGE

KEIJO PARMESÃO

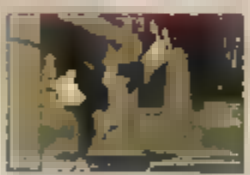


Contra o chulé de um parmesão é melhor se defender rápido

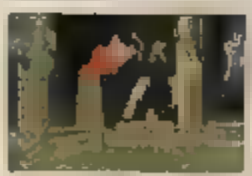
Depois, trate de ralar o sujeito com um poderoso upper

LIU KANG

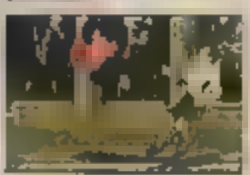
PÉ PRA TODA OBRA



Uma joelhada manda o cara pro ar



A voadora manda o cara pro chão



O Flying Kick coloca o cara em seu devido lugar

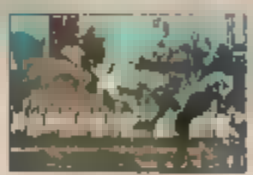
ONDE HÁ FOGO, HÁ FUMAÇA

Faça o adversário engolir fogo

E dê uma de bombeiro com o flying kick

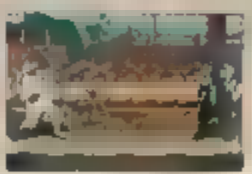
RAYDEN

TERAPIA DE CHOQUE



Rayden é um sujeito radical: usa voadora para acabar com conflitos

Certos casos acabam merecendo a dureza de um torpedo

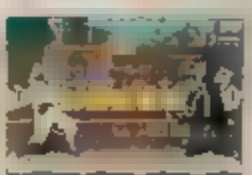


Mas sua profilaxia predileta é um bom tratamento de choque

TERAPIA DE CHOQUE 2 - A MISSÃO

Para eliminar desajustes de uma vez Raiden aconselha uma rasteira

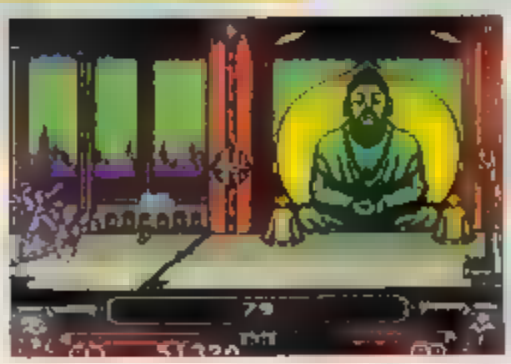
Às vezes é preciso tirar os pés do chão com o sempre eficiente upper



E, para cair na real, o remédio é o velho e bom choque 220 V

Por **Baby Botinho**

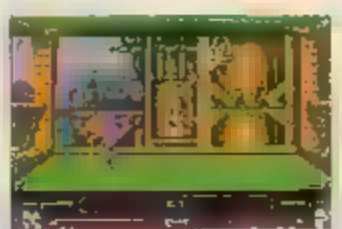
Grande título! Arrisco afirmar que é o melhor lançamento da estação para o Master System. De certa [illegible], **Masters of Combat** é mais completo que a própria versão do conceituadíssimo **Mortal Kombat**. Fighting game rápido, com movimentação de tela fluente e sem apresentar problemas de sprite. São quatro lutadores, cada qual com sua técnica de luta. Os golpes especiais variam de seis (Hayate) a três (Wing Berger), mas há um equilíbrio correto entre eles. Todos possuem magias diferentes, com movimentos fatais que tiram grande parte da energia do oponente. O controle é simples, o que facilita o acionamento dos golpes. Não falta absolutamente nada! Até os bonus stages (quebrar tratores) são legais. Recomendo e assino embaixo. A história se passa na primeira década do século XXI. O prefeito de uma cidadezinha do interior de New Jersey organiza um torneio entre os melhores lutadores do mundo. Hayate, Gonzales, Highvolt Man e Wingberger lutam até a morte na disputa de um prêmio espetacular. O que será que espera o vencedor?



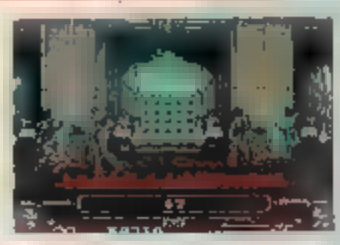
Apesar de ter apenas um botão de ataque, diferentes variações são possíveis com o uso do direcional

BÔNUS

Apesar de ser para 8 bits, o jogo não esqueceu de incluir fases bônus. Destrua o trator



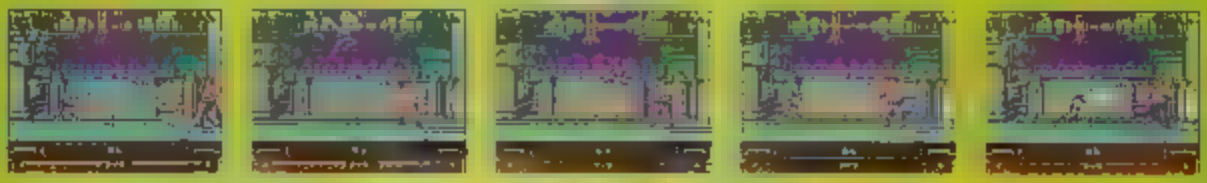
Wing Berger (de verde) é um fiel discípulo de Dhalsim



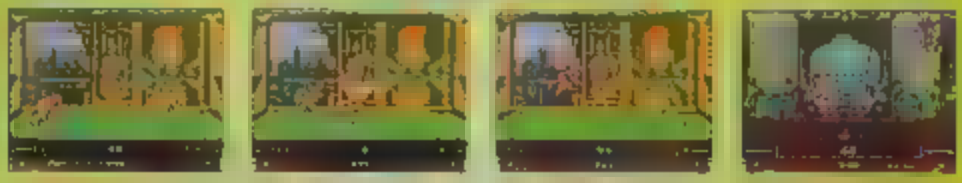
DICA: enfrente magias altas agachado e contra-ataque

GOLPES DE MASTERS

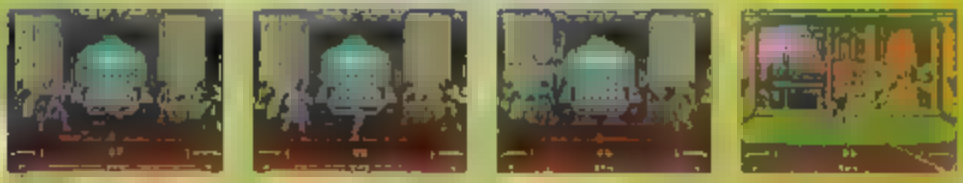
HAYATE



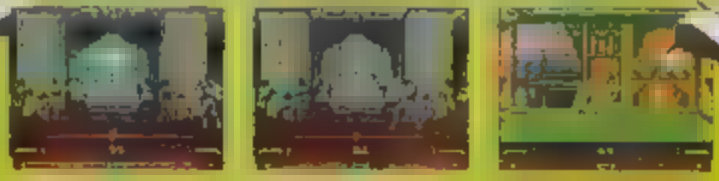
GONZALEZ



HIGHVOLT MAN



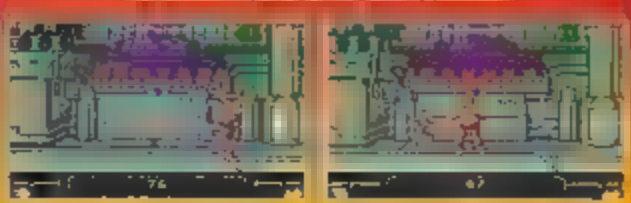
WING BERGER



Veja o mapa e o oponente

Mesmos personagens? No problem!

COMANDOS GERAIS



Botão 1 - ataque (usado com o direcional obtém-se vários golpes!
Botão 2 - pulo (se colocar para os lados, obtém-se uma corrida; nas diagonais inferiores, corrida agachado)
Durante o salto e no canto da tela, 2 - impulso n[illegible] (somente Hayate e HighVolt [illegible])
De perto, coloque Frente ou Trás + 1 - [illegible]

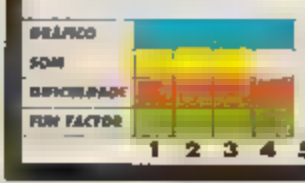
MASTERS OF COMBAT MASTER **3.8**

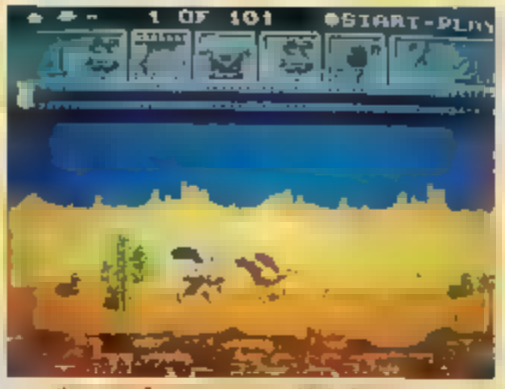
TEC TOY

2 Mega · N/D

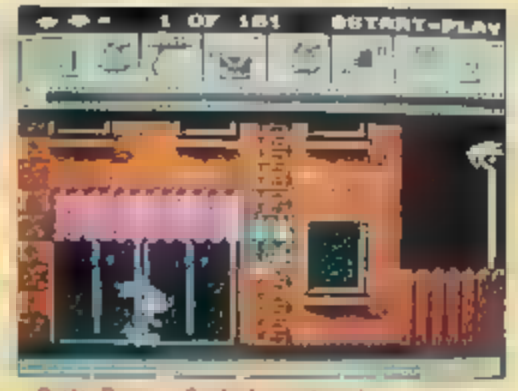
2 Jogadores Simultâneos

Luta · Continue





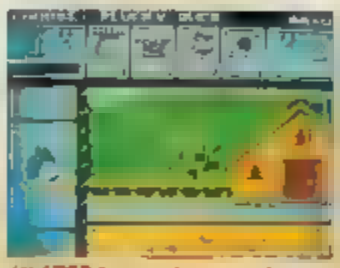
Calamity Coyote persegue Little Beeper no cenário do Velho Oeste. Apenas uma das opções que o cart possui



Buster Bunny e Furball aprontam das suas na cidade. O limite de cada cartoon são mais de 4000 frames ou 8 minutos de duração

Por **Marcelo Kamikaze**

Cartoon Workshop é a sua grande oportunidade de se consagrar como um diretor de animação. A Konami [illegible] jogo [illegible] que você escolhe os cenários, o elenco, a movimentação na tela e [illegible] pode adicionar efeitos especiais/sonoros, textos, trilha musical e abracadabra- um desenho digno de Hanna Barbera! As más línguas chegam a dizer que o próprio Spielberg começou dessa maneira. Para imortalizar sua obra-prima é recomendável a gravação da história no videocassete. [illegible] é de fácil compreensão. Além disso, vem acompanhado de um supermanual que explica tudo, tintim por tintim, [illegible] os controles. Funciona como



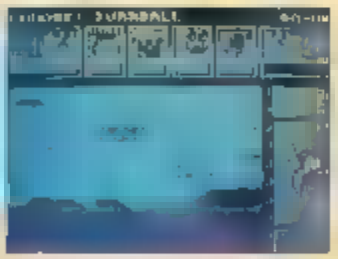
(1) ATOR 1: neste ícone, você escolhe 1 entre os 6 [illegible] movimentos

(2) CENÁRIO: [illegible] a castelo mal-assombrado são alguns dos cenários à sua disposição

(3) EDITOR DE TEXTO: opte entre frases que o jogo oferece ou edite seu próprio texto

(4) MESA DE EDIÇÃO: aqui você determina como vai se [illegible] a ação de sua animação

(5) MESA DE SOM: existem três tipos de som à sua escolha: batida, música e FX ou efeitos [illegible]



(6) ATOR 2: são 5 opções para a escolha do coadjuvante. O jogo não permite usar o mesmo personagem

WORKSHOP
NES

4.0

KONAMI

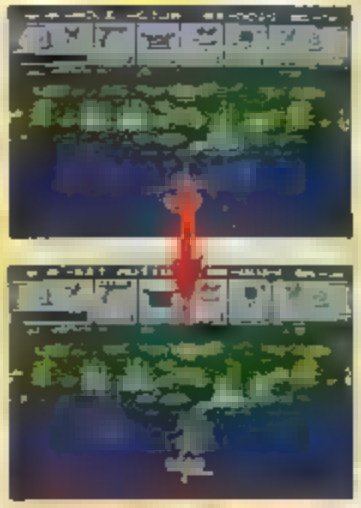
2 Mega - N/D

1 Jogador

Educativo -

GRÁFICO
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

uma [illegible] de edição, com [illegible] ferramentas disponíveis: duas para escolha de personagens, [illegible] para trilha sonora, uma para cenários, gerador de caracteres (ou editor [illegible] texto) e a câmara. No elenco, os astros [illegible] Tiny Toon - Buster Bunny, Pluck Duck, Little Bepper Babs, Fuzzball e Callamity Coyote. O inimigo [illegible] o já internacional Montana Max. As animações podem chegar até a 8 minutos de duração. Luzes, câmera, ação! Breve nas melhores telas da cidade. Já na sua locadora.



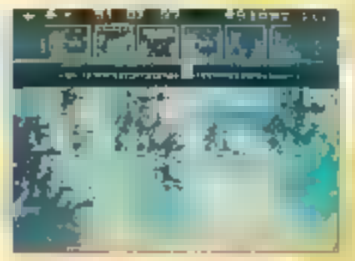
Primeiro, você determina o ponto de partida do personagem na tela. Em seguida, defina o movimento e a direção a ser tomada por Pluck Duck

A HORA DA IMAGINAÇÃO

Buster Bunny desce as escadas da universidade...

Pluck Duck se refresca em plano oceano...

Calamity Coyote testando sua última invenção no gelo...



Pluck Duck corta os céus. Agora é a sua vez. Crie sua história!

NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS [illegible] 17:30

- MOUNTAIN BIKES
- INSTRUMENTOS MUSICAIS
- [illegible]
- [illegible]
- VIDEOS
- SOM

VOCÊ COMPRA, VOCÊ [illegible]

PEÇA NOSSA TABELA

TEL/FAX: (0152) 33.9715

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD [illegible] VIA SEDEX

JAGUAR (ATARI) 64 BITS
Tempo Mac Fur
Dino Dudes
Raiden
Total Eclipse

3DO (PANASONIC) 32 BITS
Dragons Lair
Mad Dog Mac Cree
Total Eclipse
Monster Manor

SUPER NES ORIG 16 BITS
Aladin
Alien 3
Alien 3 Predator
Art of Fighting
Battle Cars
Battletoads X Double Dragon
Blues
Dig e Spike Volley Ball
Clay Fighter
Champions Chop Pool
Capcom Power
Cool Spot 7 Up
Dracula
Dr. Franken
Final Fight 3
Fire Fighter II
Goal Tenis
Jurassic Park
Lamborghini
Lester Unleashe
NBA Jam
Nba 96
Nfl Football
Nigel Mansell
Mortal Kombat
Mortal Kombat II
Mortal Kombat 3
Mega Man 3
Out Of This World
Ultima RPG
Phantom Quest RPG
Pink Panther
Race e Pole Racing
Run Saber
Robot Battle Box
Street Fighter II Turbo
Secret Of Mana RPG
Shadow Run RPG
S Wars All Star
Side Pocket
Star Wars I
Super Tennis
Tom Cat Alley
Turtles IV Time
Tin Mania
The 7 Saga I RPG
Top Cats
Tom e Jerry
Terminator II (Arcade)
Time Slip
Wizard of Oz
World Heroes
Yoshy

SUPER FAMICOM ORIG
Art of Fighting
Tenis
Bustering Bros III
Fatal Fury II
Capcom I

SEGA GENESIS ORIG 16 BITS
Aladin
Battletoads X Double Dragon
Dracula
Ecco Dolphin
Family Adams
Hawk
Holiday NHL
Jungle Strike
John Madden 94
Little Enteros C/Pistola
Landstalker (RPG)
Greatest Heavy Weight
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Nigel Mansel
Pocket Rocket II
Super of Tenis II
Sonic Spinball
Tiny Toon
TMNT Turtles Fighter
Davis Cup Tennis
Pele Soccer
Shinobi III
Street Fighter I Champion Edit
Toe Jam e Earl II
The Simpsons Bart Nightmare
Virtua Pinball
Zombi

SEGA CD ORIGINAIS
Bill Walsh Football
Batman Returns
Ground Zero Texas
Mac Doc Mac Cree
Chuck Rock II
Lethal Enforcers C/Pistola
Jurassic Park
Rage
Terminator
Sonic III
Slipstrel
Nba 96

NEO GEO 24 BITS
Sam Master
World Heroes
Soffbal Shadow

CONSOLES
Sega Genesis Europeu
Sega Genesis CD II
Nen Gen Sobre Quad
Neo Geo Sobre Portal
3 DO Panasonic (NTSC)
Super Nintendo Europeu
Super Nintendo Completo
Jaguar Atari (NTSC)

ACESSÓRIOS
Adap p/5 Famicom/S Nintendo
Recebe S Nintendo p/FM
Recebe S Nintendo p/Sega
Falcon
Controle Super Nintendo
Controle S Nintendo Turbo
Controle S Nint Play Orig
Controle S Mega Orig
Controle Sem Fio S Nin
Fotos para Cartucho
Fonte p/Mega
Fonte p/S Nintendo

PLASTIMODELISMO ITALTAMIYA
Mitsubishi Pajero RJ Plast 1/24
Mitsubishi Minitrac 1/24
Peugeot 205 Turbo 16 1/24
Toyota Land Cruiser 1/24
Honda Civic 1/24
Honda NSX 1/24
Ferrari 348 1/24
Toyota Celica GT Four 1/24
F1 Ferrari 189 C 1/24
F1 Benetton B192 1/24
F1 Jordan 191 1/24
F1 Lotus 99 T 1/24

AEROMODELISMO R. CONTROL
Futaba Attack 6 AM
Futaba Conquest 6 FM

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

Por **Baby Batinho**

[illegible] Capcom continua a todo vapor. Mal [illegible] acostumamos [illegible] ***Super Street Fighter II*** e uma [illegible] versão [illegible] saindo do forno. A máquina será [illegible] sensação da AOU Show, [illegible] feira [illegible] arcade do Japão. São 4 as mudanças básicas:

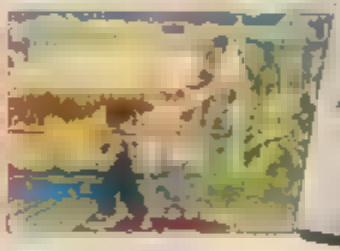
1- A velocidade [illegible] para [illegible] nível de ***SF II' Turbo***. Quando surgiu ***SSF II*** muitos reclamaram da velocidade, que voltou à época de ***Champion Edition***. Parece que [illegible] pessoal [illegible] acostumou com a velocidade Turbo.

2- Foi criada a ***Super Combo Gauge***, um medidor que [illegible] enche quando se empregam golpes especiais (não é preciso acertar, basta usar), e quando [illegible] medidor [illegible] cheio (a palavra SUPER [illegible] acender), digite [illegible] comando específico e desfira uma super golpe capaz de devastar [illegible] oponente.

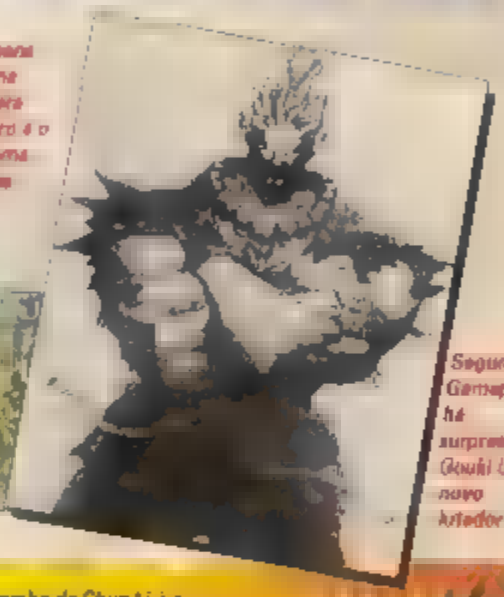
3-Os 16 personagens ficaram [illegible] fortes. Muitos ganharam golpes novos, especiais ou não.

4-Segundo a ***GamePro***, existiria [illegible] personagem [illegible] denominado Gouki Long. [illegible] Capcom nem confirma [illegible] nega. Resta esperar. E há [illegible] alguns detalhes. Ao lado [illegible] nome dos personagens, nas cenas de luta, aparecem [illegible] rostos. Quando [illegible] derrota [illegible] cara com [illegible] golpe especial surge um flash [illegible] destaca o momento. [illegible], a streetmania está longe de acabar.

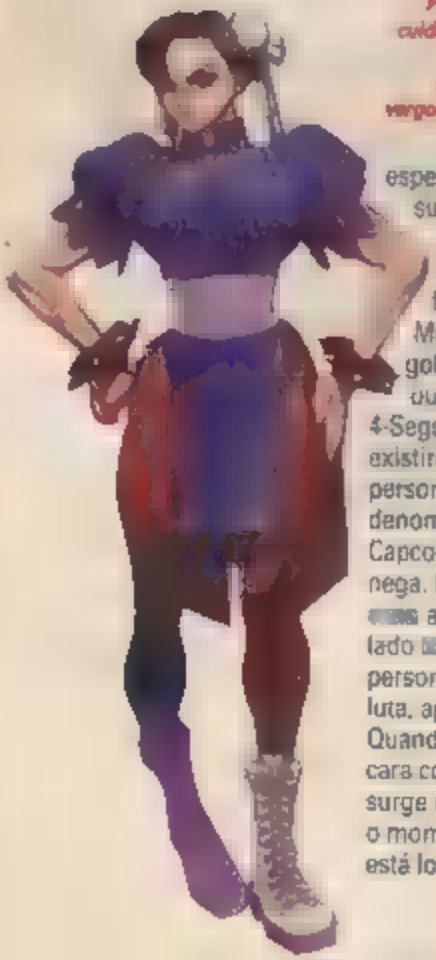
Os 16 personagens estão de volta na nova versão. Será que esse número é o real ou há alguma surpresa para os fighters?



A velocidade foi elevada ao nível da versão Turbo. Portanto tome cuidado. Qualquer vacilo pode significar uma vergonhosa derrota



Segundo Gamepro há surpresas. Gouki Long, novo lutador



O Super Combo de Chun Li é o Sen Retsu Kyaku. São chutes múltiplos [illegible] deixam um rastro de sombr[illegible]

Fei Long pode desferir o Rekka Shinken, muito superior que seu golpe especial, o Rekka Ken

A maior mudança da nova versão são os Super Combos. Todos golpes devastadores capazes de reverter qualquer situação. Basta ficar de olho na nova barra de energia, que aumenta com os golpes especiais...

...conforme você pode ver em laranja, na parte inferior esquerda da tela. Outra novidade são as caras dos personagens, que surgem ao lado dos nomes na tela.

LUZES NA PANCADA

Outra inovação da Capcom é esse flash que aparece sempre que um dos lutadores consegue finalizar a luta com um golpe especial. Quando é você o autor da proeza, tudo é legal. Caso contrário é puro vexame.

OS GOLPES: MAIS E MELHORES

aOs golpes de todos os personagens sofreram mudanças. O objetivo da Capcom é o de sempre, promover maior equilíbrio entre os lutadores. Alguns foram premiados com arremessos, outros com golpes normais e há até aqueles que ganharam golpes especiais.

Yoga Blast, novo especial de Dhalsim é uma brasa, mora.

O Super Combo de Balrog é uma versão envenenada do Izuna Drop. Verdadeiro abraço de tamandua. Em pleno ar!

A tela inicial também foi renovada. A Capcom apostou alto nos detalhes e espera colher frutos com isso.

O vôo sumô de Honda, que já era poderoso se tornou fulminante. É melhor sair da frente, senão...

SUPER STREET FIGHTER II X
ARCADE

4.8

CAPCOM

N/D - 16 Fases

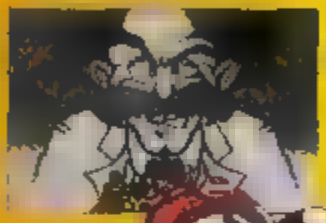
2 Jogadores Simultâneos

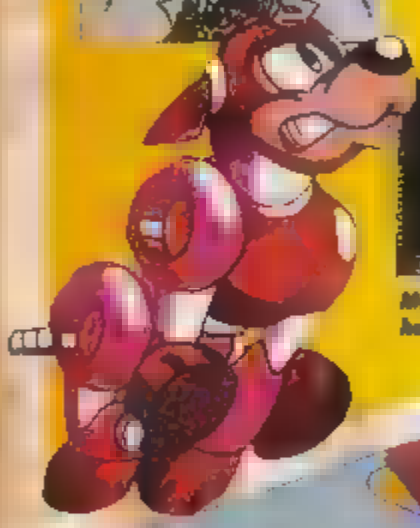
Luta- Continue

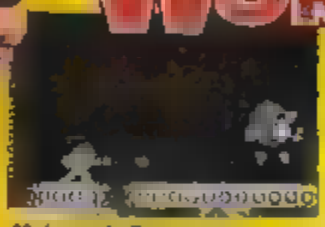
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

MEGA MAN WORLD 4

Os robôs de Dr. Wily estão atrás de Mega Man. O Dr. Ligth criou uma máquina que produz itens de força para o herói. [illegible] matéria-prima deles, [illegible] Chips, devem ser colhidos e levados ao laboratório. 3 amigos o ajudam: Rush, Protoman e Flip Top. Side scrolling de primeira!







Muito trabalho para o herói

GAME BOY

MEGA MAN WORLD 4
G BOY

3.8

CAPCOM
8 Mega - 12 Fases
1 Jogador
- Ação - Password

GRÁFICOS
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

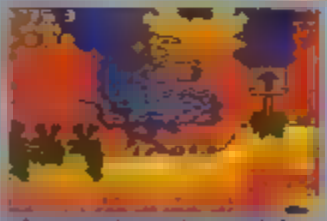
As luzes acendem e apagam

DESERT SPEEDTRAP

Road Runner
Wile E. Coyote

GAME GEAR

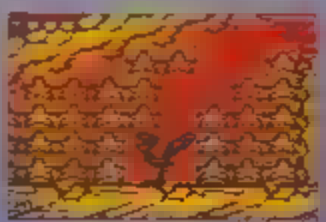
Você é o Papaléguas [illegible] tem que escapar de Wile E. Coyote. Correndo (voando!) contra o tempo pelo deserto side-scrolling, você encontra todo o tipo de obstáculos. Há estrelas que aumentam a duração da fase e a comida para pássaros que recupera o seu nível de energia. Os gráficos são ótimos.



O coyote faz várias aparições de surpresa

Um mapinha para você não se perder na longa jornada

O deserto não tem o mesmo



Muita velocidade

DESERT SPEEDTRAP
G GEAR

3.3

SEGA
2 Mega - 12 Fases
1 Jogador
Ação - Continue

GRÁFICOS
SOM
DIFICULDADE
FUN FACTOR
1 2 3 4 5

SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

SNES

ACTRAISER

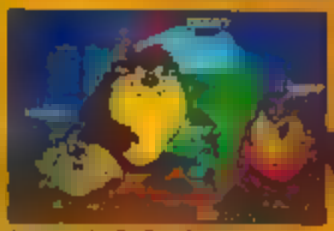
38 VIDAS

Use a password MFMJ TVSY FVPX. Ela lhe dará 38 vidas. É um artifício mais necessário já que no último estágio você enfrenta todos os chefes do jogo.

MEGA

TAZMANIA

3 DICAS DO DIABO



Aperte A, B, C e Start no controle 2. Faça o mesmo no controle 1. No decorrer da ação pause, aperte B e despause, para adquirir a invencibilidade. Pause novamente e aperte C. Escolha a sua fase entre os números 0 a 18. Aperte A, B e C simultaneamente e passe para a fase seguinte.

MEGA

SEALING

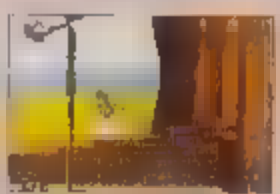
PASSE DE FASE

Para passar direto pelas fases, pause durante o jogo, aperte ABC ao mesmo tempo. Para voltar mais rapidamente, segure o Start e ABC.

MEGA

ALADDIN

COMECE DE ONDE



Pause e use a sequência que lembra o abracadabra: ABBA, ABBA. Sacou?

MODO DEBUG

Durante a exibição da tela título, pressione o código: A e C quatro vezes, B quatro vezes.

MEGA

TURTLES

GOLPES SECRETOS

Estão aí os golpes secretos do **Turtles**, direto da Cia. Para acioná-los basta fazer os comandos abaixo enquanto sua energia [illegible] abaixando e piscando.

Personagem	Comando	Dano
Leonardo	←↘↓↙ + C	50%
Michelangelo	→←↙↓ + C	50%
Donatello	→←↙↓ + C	50%
Raphael	←↘↓↙ + C	50%
Casey Jones	→← + C (perto)	35%
Ray Fillet	←↘↓↙ + C	50%
April O'Neil	←↙↓↘→ + C (perto)	35%
Sysiphus	←↘↓↙ + C	50%

Estes golpes são válidos quando seu personagem está à esquerda

SUPER GP DICAS

SUPER EMPIRE

TODAS AS PASSWORDS

Fase 1
Easy - WDWDWB
Brave - TCCPSJ
Jedi - FHPSMN

Fase 2
Easy - CSPTNP
Brave - SSFJNP
Jedi - CCTLFR

Fase 3
Easy - NSRSCL
Brave - NLBJJF
Jedi - MH[illegible]

Fase 4
Easy - WFBJTB
Brave - JRWNPL
Jedi - THNTLR

Fase 5
Easy - BMRDHL
Brave - DGBDPL
Jedi - LDYSCH

Fase 6
Easy - HMGPWJ
Brave - RCWJMF
Jedi - GDTVDD

Fase 7
Easy - LDGLTJ
Brave - JRGRTD
Jedi - [illegible]

Fase 8
Easy - LDJFBG
Brave - MDBNMR
Jedi - SC[illegible]

Fase [illegible]
Easy - WLJWDN
Brave - NDPPLL
[illegible]

Fase 10
Easy - WBWHRW
Brave - GTLCXP
Jedi - RBHNFC

Fase 11
Easy - NCCGSP
Brave - [illegible]
Jedi - KCDFZK

Fase 12
Easy - [illegible]
Brave - [illegible]
Jedi - KCCVGJ

Fase 13
Easy - [illegible]
[illegible]

Fase 14
[illegible] - [illegible]
Brave - DLPMMD
Jedi - OBTTXX

Fase 15
Easy - PGPNMG
[illegible]
Jedi - ZGLKDY

Fase [illegible]
Easy - NGMSJB
[illegible] - LNGPNN
Jedi - VVDOXC

Fase 17
Easy - RLMSWJ
[illegible] - FSFMSR
[illegible] - FGTTVV

Fase 18
Easy - [illegible]
[illegible] - FCPDPC
Jedi - [illegible]

Fase 19
Easy - SWPMSS
Brave - HPLSHJ
[illegible] - TNHJSK

SUPER DEFESA

Na tela "Tonight's Match Up", aperte 5 vezes qualquer botão. No 5° toque, continue pressionando e segure o botão até a tela sumir. Quando o jogo começar, sua defesa estará "impossível"!

CLIFFRANGER

COMECE COM [illegible] VIDAS

Aguarde a tela título aparecer. No controle 2, pressione: C, B, A, ↑↓←→ e Start. Você irá diretamente para o cenário snowboard race. Para conquistar as 99 vidas, basta retornar para a [illegible] título e, no controle 2, pressionar a sequência: ↑→, C, B e A.

BOMBER RAID

MACETE DE [illegible]

Use o esquadrão 2 nos níveis 1 e 2. O esquadrão 1 nos níveis 3 e 4. E [illegible] nível [illegible] empregue os dois

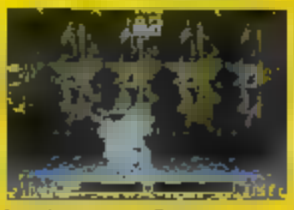
[illegible] D. DRAGONS

5 [illegible]

Escolha o seu personagem. Segure ↑, A e B, [illegible] tempo. Pressione Start para finalmente começar com cinco vidas.

BLACK HOLE ASSALT

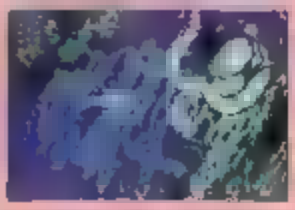
[illegible] DICAS

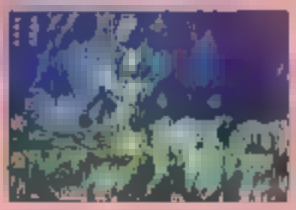


Na listagem "Enter Name", coloque os nomes abaixo e jogue a operação BHA. **Bignet** - durante a luta, aperte Start no controle 2 e mate o adversário. **AZY** - aciona [illegible] estágio secreto chamado "Black Ball Assault".

ECCO THE DOLPHIN

DEBUG MODE





Em **Ecco The Dolphin** há um Menu Debug escondido. Comece o jogo normalmente e pause quando Ecco estiver olhando para você. Pressione →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu chamado "The Dolphin" irá aparecer. Sirva-se a vontade!

3DO

CRASH'N BURN

GRANA

Quer começar com [illegible] doletas? Antes da Tournament Race, finalize no time Bonus. Depois, [illegible] Auto Shop, selecione Race a direita. Começando a corrida, aperte Start e selecione [illegible] Quit. Deixe a máquina funcionando, mas comece o jogo novamente.

[illegible]

SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE

Aqui, [illegible] truque que [illegible] tornara invencível e que possibilitara [illegible] em qualquer fase [illegible] jogo. Primeiro passo é ir à tela [illegible] e ativar o Sound [illegible]. Dai, [illegible] e [illegible] 11. Pressione simultaneamente [illegible] botões 1 e 2. Duas novas opções irão surgir (Damage [illegible] Start Stage). Agora já é possível [illegible] qualquer fase [illegible] invencibilidade.

THE REN & STIMPY SHOW

SOUND TEST

No começo de Veediots pressione R e L e consiga ouvir todas as músicas do jogo.

MEGA

SUPER PASSWORD

Este código dá acesso a todas as missões, incluindo a Iron Hand e White Pegasus: WEXBJOISGIITES.

GAMES

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NES US$ 12,00

NINTENDO US$ 6,00

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

SUPER GP

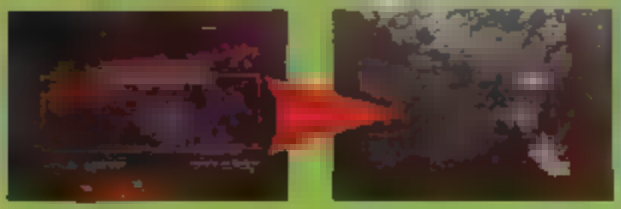
MEGA

SELEÇÃO DE FASE

Direcione na diagonal para cima à esquerda e aperte o botão de tiro. Com esse comando você consegue selecionar a sua fase.

R-TYPE III

STAGE SELECT



Durante a tela de continuo, aperte B 10 vezes. Em seguida aperte L a quantidade de vezes correspondente à fase desejada e dê Start. Por exemplo, se quiser ir para a quinta fase aperte L 5 vezes.

EQUINOX

Na tela título (quando estiver escrito "press start") use a sequência: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R. A tela vai mudar de cor e dessa maneira você não perderá energia quando morrer.

MEGAMAN X

RADOUKEN

Complete todos os power ups. Se quiser use a password 3676 4667 5148. Na fase de Armored Armadillo e antes do sala do mestre, pegue a energia em cima do penhasco. De um escape e repita 5 vezes. Na 5ª vez surge uma capsula. Você pode usar o Radouken. O comando e ↓↘→ + tiro para soltar para a direita. O Radouken só sai com energia no máximo.

MEGA

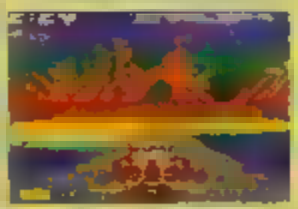
M-1 ABRAMS BATTLE TANK

INVENCIBILIDADE

Durante a exibição da tela de apresentação, execute a seguinte sequência no controle 1: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C. Agora você se tornou invencível, não vá nos decepcionar, OK?

TAZMANIA

ONDE



Na tela título pressione select. Surge um menu de opções. Pressione os botões nessa ordem: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, L e R. Eureka, você ganhou uma opção para selecionar os estágios.

MEGA

CASTLEVANIA

PARA PROFISSIONAIS

Você achou o jogo muito fácil e ele não se mostra a altura de suas habilidades, não é verdade? Sem problemas, basta utilizar o famoso código da Konami (↑↑↓↓←→←→ B e A). Divirta-se (ou sofra) no nível Expert.

JAGUAR

CYBERMORPH

PASSWORDS

Fase 1:
1008
Fase 2:
1328
Fase 3:
9325
Fase 4:
9226
Fase 5:
3444

Com o código **6009** você [redacted] para 8 fases que [redacted] assemelham a Saturn

CHOP LIFTER

TELA ESPECIAL SELEÇÃO [redacted]

Pressione a sequência ↑↓←→ durante a exibição da tela título para conseguir acesso a uma tela especial. Repita mais uma vez os movimentos e encontre a seleção de fase. Bico, não? Agora cabe a você detonar no helicóptero [redacted] manjado do videogame.

MEGA

X-MEN

[redacted] VIDA, O [redacted] MUTANTE E A SELEÇÃO DE [redacted]

[redacted] tela de apresentação pressione [redacted] controle 1: ↓, A, C e Start. No momento em que aparecer a [redacted] Magneto, aperte Start e escolha a dificuldade e o [redacted] jogadores. Escolha as fases [redacted] Danger Room à direita, onde aparecem os personagens. Pause durante [redacted] e preencha a vida e o poder mutante.

ADESIVOS COPA 94

CR$ 900,00

MACK COLOR

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
[redacted] ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - [redacted]
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
[redacted] NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

SUPER GP DICAS

PINK GOES TO HOLLYDWOOD

PULANDO DE FASE

A fase está muito difícil? Então basta pressionar os botões Start + Select e pular para a próxima fase. Essa é mais fácil do que andar para frente.

SUPER PUTTY

VIDAS INFINITAS

Para ganhar vidas a vontade nesse jogo, utilize-se desse fácil truque. Pause o jogo durante qualquer fase e digite a seguinte senha no controle 1: R, A, L, L e Y. Você logo vai perceber um sinal na tela confirmando se o truque deu certo. Agora basta aproveitar e se dar bem até o final do jogo.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

TARTARUGAS NINJAS ENVENENADAS

TMNT - Tournament Fighters - já era bom. Agora, graças às ***Super GP Dicas***, vai ficar melhor ainda. Todas as dicas deverão ser acionadas durante a tela título e no controle 2. Caso a dica seja feita corretamente, um som característico indicará a entrada do código. Boas lutas e muitas pizzas!

10 CRÉDITOS

Para que você consiga obter os 10 créditos basta digitar: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X. No momento em que retornar a tela de opções, programe seus créditos para 10.

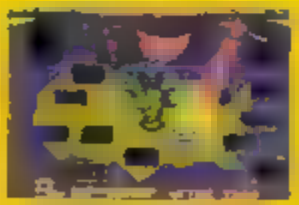
3ª VELOCIDADE

Se você está entre os apressadinhos que consideram Hi Speed 1 e 2 pura conversa de tartarugas, pressione a sequência ↑↑↓↓←→←→ B e A para poder acionar a velocidade Hi Speed 3. Agora é só ver se você é bom mesmo

STORY MODE

Adquira poder extra no Story Battle é mais fácil do que bater o recorde de pedaços de pizza comidos pelo Donatello : ↑←↓→, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Você ganhará a barra verde. Quando ela estiver cheia você poderá usar o movimento especial, mas apenas no modo Tournament.

CENÁRIOS EXTRAS



Para conseguir usar o cenário dos mestres basta pressionar L, R, L, R, L, R e A. Agora no VS Battle notará que existem dois cenários a mais: o de Rat King e Karai. E a dica dos mestres, cadê? Calma ..

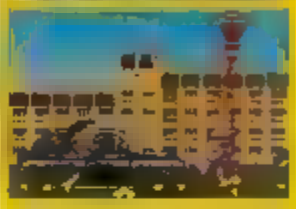
USE OS MESTRES

Ate a *Electronic Gaming Monthly*, que não é nenhuma **Gamepro**, andava atrás desta dica. Use X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, →, X e ↑. Entre no VS Battle e detone com os chefes Rat King e Karai. Os golpes:
Rat King: 360 + soco, dá quebra-costela giratório.
Karai: s. forte + c. forte - soco múltiplo no ar. S. fraco + c. fraco - agarra no ar.

SNES

SOCCER KID

O SHOW [illegible]



Durante a exibição [illegible] tela título utilize a sequência B, A, R, R, A e L.
Caso a tela [illegible]mece a mostrar zooms significa que a dica entrou. Agora é só aproveitar e barbarizar no domínio da bola e detonar [illegible] adversários.

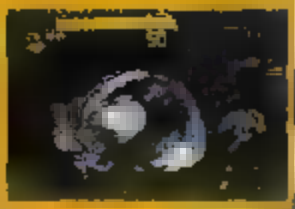
SNES

BATTLE MASTER

USE O ZENO

Em primeiro lugar, entre no VS Mode. Em seguida, usando o controle 1, turbine os botões A, X, L e R. Agora é só apertar simultaneamente os botões que você acabou de turbinar.

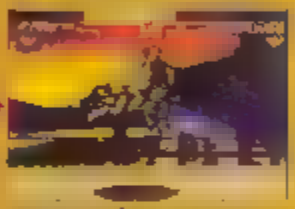
Depois de empregar esse procedimento, o temível Zeno (o último chefão) irá aparecer no centro. Agora é só aproveitar e detonar e rolar.



Golpes de Zeno:

Zeno Smasher
→←↙↓↘→ + soco
Zeno Blade
↓↘→ + chute
Atomic Phobos
(c) ←→ + soco
Meteor Crash
←→↘↓↙← + chute
Illusion Kick
←→←→ + chute

ESCOLHA AS CORES



Na hora de determinar [illegible] personagens, faça-os com Start, ou B, ou L+Start ou L+B. Cada combinação vai resultar numa cor diferente.

TURBO

Na tela título, aperte Select e escolha a velocidade.

GAME SHOPPING

SÃO CAETANO DO SUL
Splash Video
LOCAÇÃO E VENDA
MASTER SYSTEM . SEGA CD
NINTENDO . MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO
AV. GOIÁS 401 - S. CAETANO
SÃO PAULO - TEL. 744 4794

STAR Game
Locação e Venda
• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR
R. Tapajós, 1292 - Tel. (041) 338 6818 - Curitiba - PR

BOBS & TOYS ELECTR.
CONSERTOS DE [illegible] E TRANSCODIFICAÇÕES DE:
Master System, Mega Drive, [illegible] Gear, Super Nintendo, Gam[illegible], Super Famicom, Neo [illegible], Phantom System.
Televisores importados
ORÇAMENTO GRATUITO
HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs
Sábados das 9:00 às 18:00 hs
SHOPPING ELDORADO
Av. Recouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX (011) 814.0455 - Sequencial

SUPERGAMEPOWER
A REVISTA DEFINITIVA
DE GAMES

No estilo de **Final Fight**, **Rushing Beat** chega ao terceiro da série. Os elementos que fizeram o sucesso dos jogos anteriores continuam presentes. Mas a originalidade não foi esquecida. Se um dos lutadores apanha demais, se enerva e se torna mais poderoso. Nos Estados Unidos, o jogo foi batizado de **Peace Keepers**. As diferenças não ficam só no nome. Os gráficos das magias são diferentes. Aqui, detonamos para você, passo a passo, a versão japonesa. Mais uma da ***Super GP***!

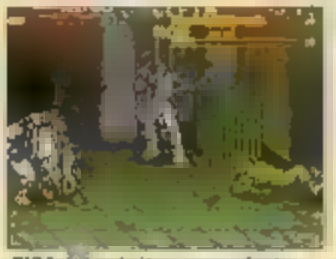
[illegible]: atire os inimigos sobre os [illegible] e se livre dos dois

[illegible]. entre no prédio [illegible]s inimigos. [illegible]

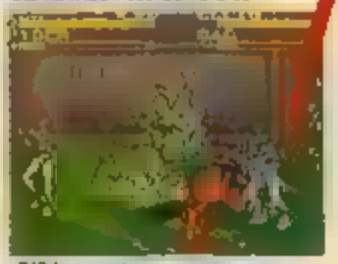
[illegible] tiver [illegible], [illegible] a caixa e encare os inimigos com ela na mão. Não deixe-a cair

Volte uma sala e desça. Você vai encontrar Norton, que [illegible] parte [illegible] seu [illegible] daqui em diante

DICA: destrua [illegible] barris. Dentro há [illegible] e [illegible] a [illegible]



DICA: [illegible]scole itens nos caixotes. Aqui há 2 caminhos, com [illegible] diferentes. Super [illegible] foi por cima



DICA: aqui [illegible]mpe a área

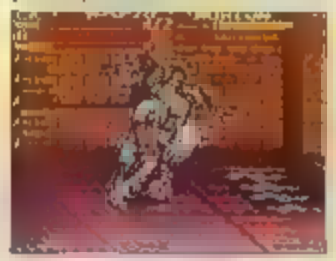
Cuidado com o cara, ele vira bicho

[illegible] mestres abuse dos ataques especiais e [illegible]

Não tente agarrar esse sujeito. Ele pode responder [illegible] facadas

DICA: nao arremesse o gordao, ele pode espremê-lo

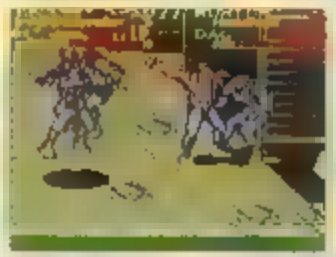
DICA: vasculhe tudo para não deixar passar nenhum cairote



DICA: use o chão eletrificado para um tratamento de choque

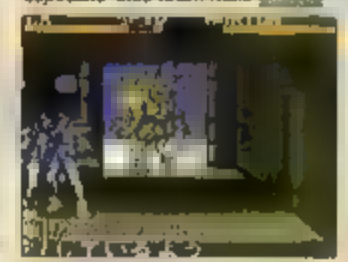
Com uma arma na mão você poupa esforços

DICA: quando ficar nervoso arrepie o maximo de inimigos

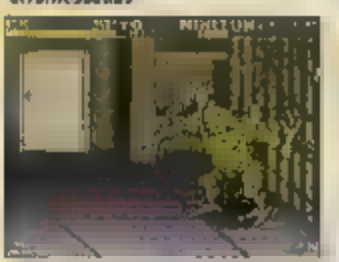


DICA: quando der, use arremessos especiais. Eles tiram mais energia

DICA: as armas tambem podem ser arremessadas



Seu inimigo final aparece de vez em quando e escapa



Não se assuste com a feiura do bichao mas nao dê moleza

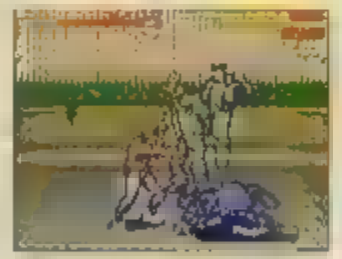
DICA: abuse dos especiais para detonar os computadores em 15 s

DICA: use os especiais e mande bomba se estiver em apuros

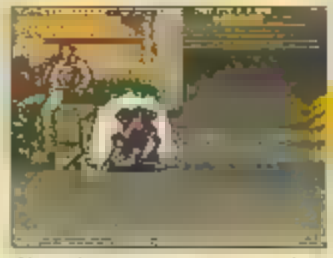
Não se preocupe se não conseguir. O jogo ainda não acabou

A partir [illegible] a [illegible] complica um pouco: [illegible] inimigos aumentam em número e chatice

DICA: sempre que houver muitos inimigos, arremesse-[illegible] houver mais gente

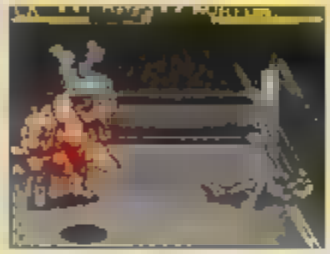


DICA: Se você estiver em perigo [illegible] golpe forte ou a [illegible] (corrida + Y). [illegible] todo mundo

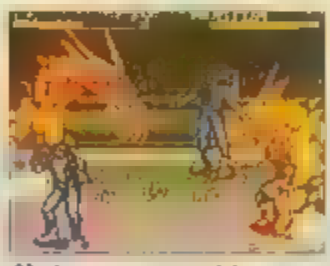


No perigo, use o ataque especial. [illegible] serão menores

Atenda a garotinha e encare os irmãos "luta livre"

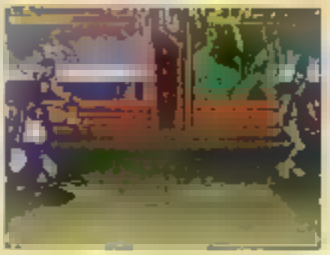


Agarra-los e um convite a levar uma surra inesquecível



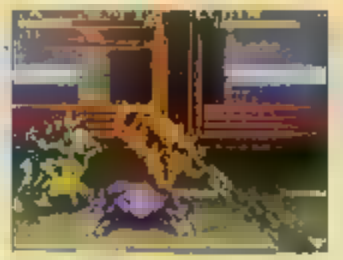
Magias, ataques [illegible]: essa é a receita aqui

DICA: não caia na lábia desse cara e mande ver



DICA: evite os ataques do helicóptero lutando nos cantos

DICA: nem pense em fugir ao ataque trivial. Trate de cercá-los num canto e desça o braço

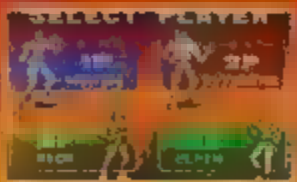


[illegible] se deixe surpreender por certos ataques

DICA: [illegible] você eliminar o primeiro inimigo de fase, surge esse cara que abre as portas para que se veja o final verdadeiro do jogo

DICA: para encarar os irmãos "luta livre", o melhor é juntar os dois num canto e mandar ver, senão você se expõe a combinações de ataque

[illegible] MÃOS

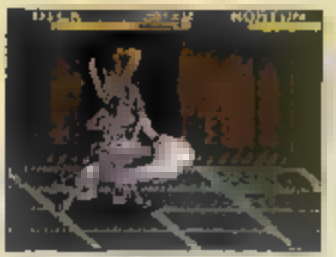


Escolha os lutadores, o tipo de [illegible] nos a luta

Se agarrar o inimigo, aperte X e jogue-o contra [illegible]

Agarre esses robôs por trás e use o arremesso especial!

Esses caras são chatos mesmo, destrua-os o mais rápido possível



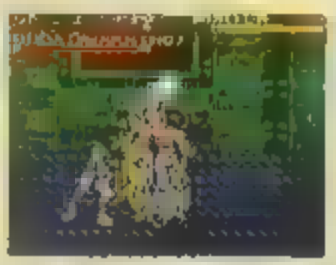
Não pegue os ninjas [illegible] frente: vá matando pelos [illegible]

Coloque estes inimigos num canto e mande bala

Muitos inimigos vão aparecer nesta subida

DICA: não fique na mesma linha que eles para não levar bala

DICA: quebre o vaso e pegue os itens - eles vão ficando raros

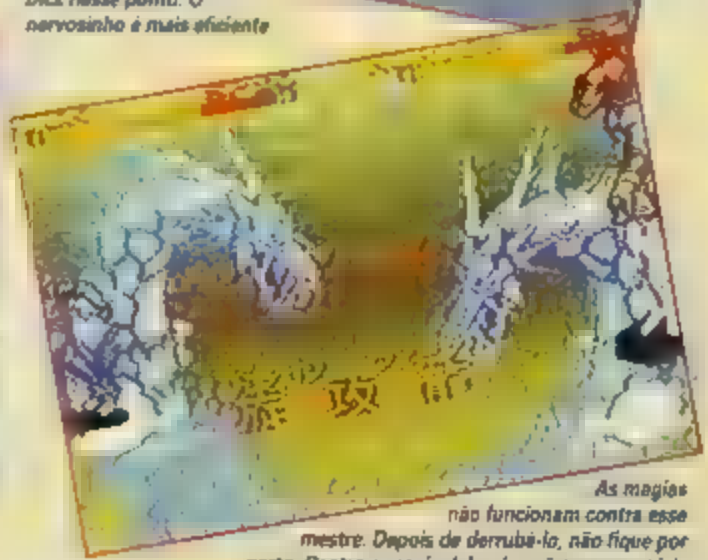


Se você não detonar o computador não sairá dessa sala

DICA: estes ninja são muito velozes. Procure se movimentar e agarre-los para dar uma seqüência de golpes em seguida. É o melhor jeito

DICA: prefira Dick nesse ponto. O nervosinho é mais eficiente

DICA: use as magias apenas quando os dois ninjas estiverem na tela. Caso contrário, você vai queimar sua energia para matar apenas um



As magias não funcionam contra esse mestre. Depois de derrubá-lo, não fique por perto. Contra a magia dele não existe escapatória

PRINCE of PERSIA

DETONADO!

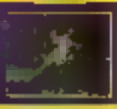
Este é um clássico que começou sua carreira de sucesso no PC, em 198[illegible]. Depois disso saiu uma versão para SNes e muito mais. Se houvesse [illegible] prêmio para o jogo que conseguisse ser convertido para o maior número [illegible] consoles, ele ganharia. Para o Mega Drive, a história não sofreu grandes mudanças. Durante a viagem do sultão, [illegible] grão vizir, Jaffar, planeja tomar o poder ao se casar com a filha do manda-chuva. Impeça que o aspirante a tiran[illegible] dê bem. Será preciso usar muito raciocínio nas fases labirínticas do jogo, duelar contra [illegible] e praticar acrobacias [illegible] saltos alucinantes. ***Super*** [illegible] detonou o passo a passo do jogo e dá de bandeja para [illegible].

MOVIMENTOS E COMANDOS

Para se movimentar só [illegible] os botões [illegible] direcional

[illegible] direcional para os [illegible]

Pular: [illegible] para saltos grandes

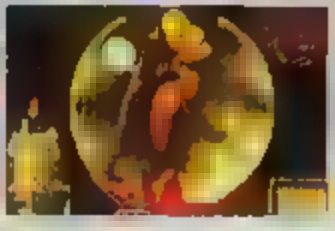


Passinho: [illegible]

Agarrar no salto: aperte A depois do [illegible]

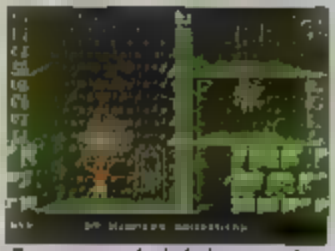
Subir/descer: [illegible]

Agachar: escolha o lado no direcional e [illegible] para Baixo

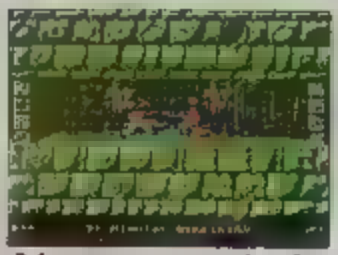


FASE 1

[illegible]. Apenas uma armadilha e um guarda



Pegue a espada do lado esquerdo



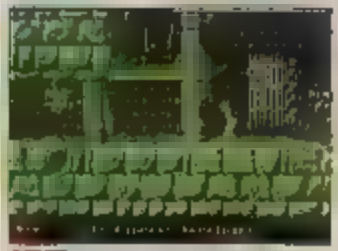
Enfrente apenas um guarda na fase

FASE 2

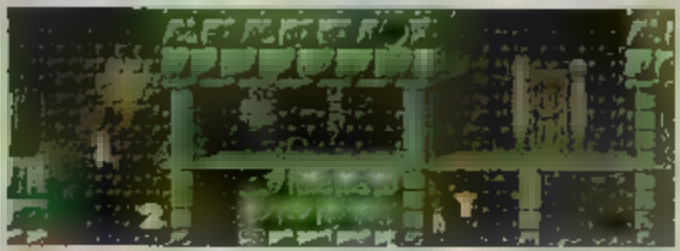
Aqui você já encontra mais desafios e terá que praticar seus reflexos nas lutas que se seguirão. A melhor maneira [illegible] vencer [illegible] duelo é esperar que o inimigo venha [illegible] direção.

DICAS: caso você chegue por cima, desça com cuidado para não cair sobre o guarda. Por baixo, ande devagar para evitar a armadilha de espinhos

Caso sua vida esteja a perigo, beba somente de primeira poção, a segunda moringa contém veneno - evite-a



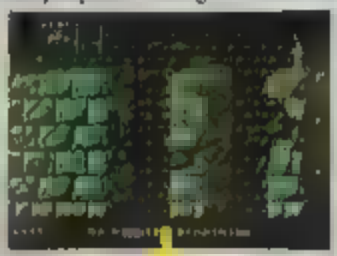
[illegible] no [illegible] encontrar uma [illegible]. É necessário [illegible] espinhos

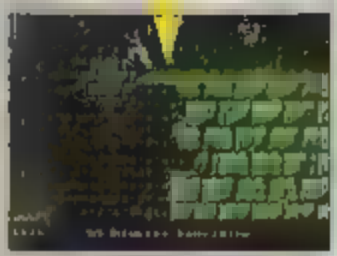


DICA: quando chegar ao ponto 1, escolha o caminho debaixo. Primeiro vá para a tela inferior e, em seguida, siga para a esquerda. Por esse atalho, você tem que destruir um teto falso para subir e chegar ao ponto 2. Dessa maneira você evita duelar com um dos guardas

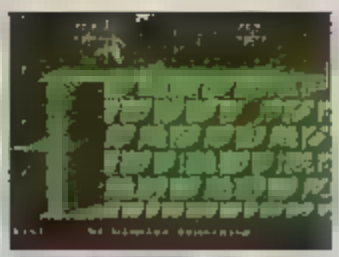
FASE 3

A terceira fase não tem guardas mas tenha cuidado com a guilhotina. Não esqueça o "timing".

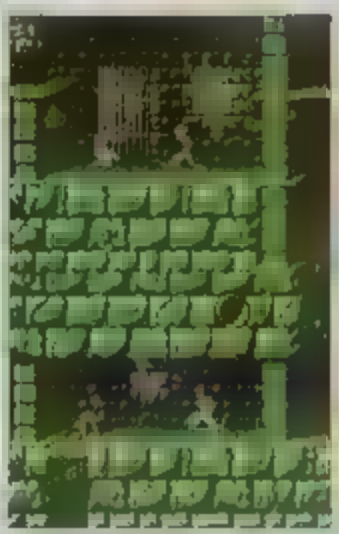




Aperte o switch no canto superior direito e volte com toda a rapidez para conseguir executar o salto de foto seguinte e agarrar-se à plataforma antes que a porta se feche



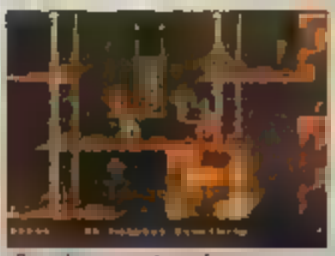
Depois da guilhotina a chave de saída. Volte por onde veio



A caveira ressuscita na volta e só é eliminada se jogada para baixo

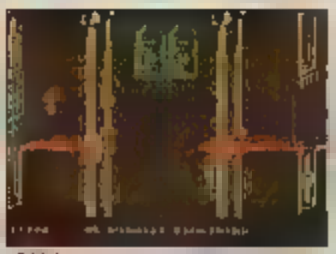
FASE 5

A característica deste trecho será a quantidade de duelos que o esperam. Não vacile e se livre logo dos guardas.



Derrube o guarda no fosso e depois suba e vá para a esquerda...

...onde a sombra vai tomar a poção que deveria ser sua



DICA: desça com cuidado e seguro na plataforma inferior

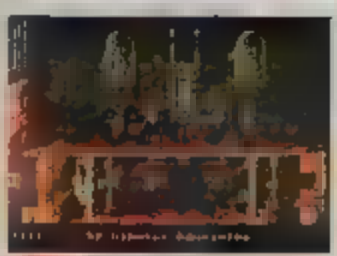
Subindo você pega energia, mas a volta dá muito trabalho. Escolha!

DICA: logo abaixo desse tela há mais uma poção. Você vai precisar

FASE 4

Há vários guardas esperando por você nesse estágio do jogo. Os desafio está aumentando.

Não perca seu tempo indo para a esquerda. Desça e siga em frente.



DICA: derrube o bloco para abrir a porta e pegue uma vida

Tome cuidado com a guilhotina

DICA: evite o guarda da esquerda

A sombra aparece na volta

FASE 6

Esta fase não é das maiores mas traz muitas complicações. Os problemas mais espinhosos vão encontrar ao longo do percurso são as armadilhas de espinhos e o guarda gordo, um adversário quase tão difícil de ser superado quanto Jaffar, o chefe do Prince of Persia, e último adversário de sua jornada.

Nessa tela não se arrisque a correr, embora só apareça uma armadilha de espinhos há duas

Pule com cuidado e não se espete

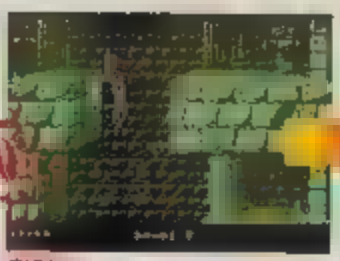
Empurre o gordão para a esquerda

A sombra dá uma forcinha

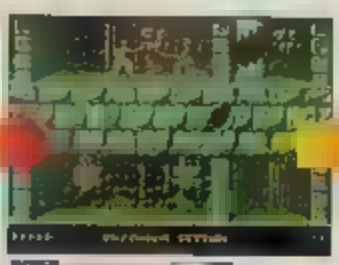
PRINCE OF PERSIA

FASE 7

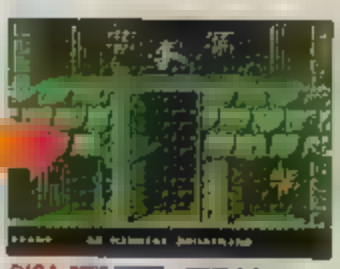
Depois de ter contato com a providencial ajuda [illegible] sombra é preciso retornar aos salões principais do castelo de Jaffar. Para isso, suas maiores dificuldades [illegible] serão vencidas se você analisar bem cada tela daqui para a frente. Descobrir o caminho correto passa a ser um desafio muito maior do que provar habilidade em saltos ou lutas, pois nesse ponto você já deve estar treinado



DICA: já comece segurando para não cair de cara

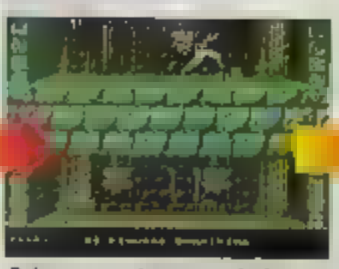


Tente empurrar o [illegible] na direção da guilhotina



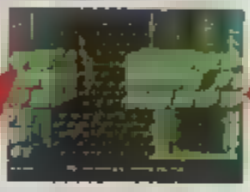
DICA: [illegible] o [illegible] falso como indicado para seguir na fase

Depois desse guarda, há uma vida logo em frente e pule

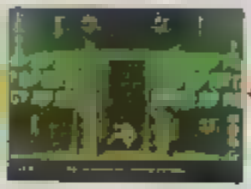


Pule como na foto para não fechar a porta nem se espetar

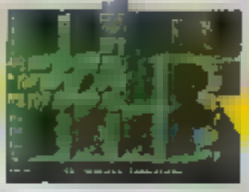
Aqui é preciso pular com impulso e se segurar em [illegible] saída



Role o "floater" e corra em direção ao buraco, mas sem pular



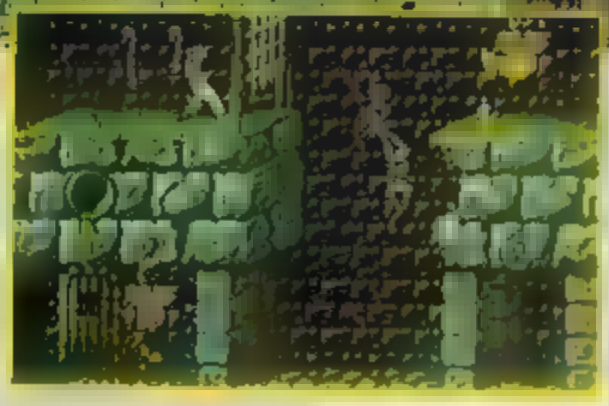
Pule o switch para que a porta não interrompa seu caminho



Comece a correr quando estiver perto das [illegible]

DICA: depois de [illegible] no lado esquerdo do mapa, pise no switch à esquerda para abrir as grades. Corra o mais rápido que puder para pegar uma vida no extremo direito do mapa. Depois de pisar no [illegible] que abre [illegible] de fase, vá e volte com o botão de pulo acionado

FASE 8



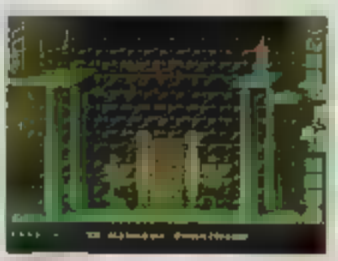
SUPER GP PASSO A PASSO: Não tome a poção venenosa (1). Vá para a esquerda, suba e enfrente o guarda (2). Abra o switch e pule para chegar a poção (3). Desça, passe pela guilhotina e tome cuidado com os espetos (4). Você achou a saída , mas não há acesso por cima para o switch que abre a porta. Continue indo para a direita. Pule mais espetos (5). Se você pular pouco antes do primeiro e continuar com o botão de pulo acionado chega rapidamente ao guarda (7), evitando a armadilha (6). Mas é preciso acertar o

FASE 9

Uma das maiores fases do jogo, há um grande número de salas com poções escondidas. Mas procurá-las pode não ser bom, porque é muito comum se perder em seus incontáveis labirintos. Parece que tudo foi planejado para que você se distraia e esqueça o objetivo principal - o tempo.

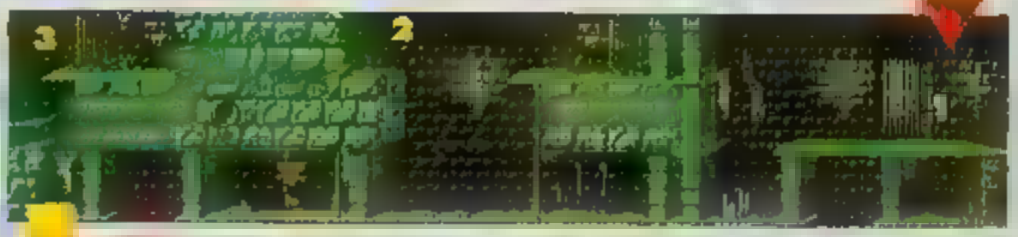
DICA: abra a porta no switch à direita, e vá com cuidado para não pisar no switch da esquerda

Passe pela guilhotina e depois encare mais um guarda. Ao subir pegue outra poção de energia



DICA: Derrube o chão falso para abrir a grade à esquerda aberta

DICA: ao chegar a ao ponto 1, vá para a direita pelo caminho de cima. Detone o guarda e pule sobre o switch do canto superior direito. Volte sem pisar no switch perto da porta



DICA: quando chegar no ponto 1, ignore a vida abaixo e vá pelo caminho de cima. Pegue impulso e salone o switch da meio (2). A porta debaixo se abre. Desça com cuidado, continue para a esquerda e pule o buraco. Destrua o teto falso (3) e vá para a sala da esquerda. Pegue uma vida mais à esquerda desça no buraco que você acabou de pular e desça até a segunda tela, a do mapa abaixo

DICA: primeiro pise no switch da direita, depois da guilhotina para abrir a porta da esquerda, pise no outro switch e abra a porta de cima. Então vá para a direita, pule a guilhotina e enfrente o guarda...

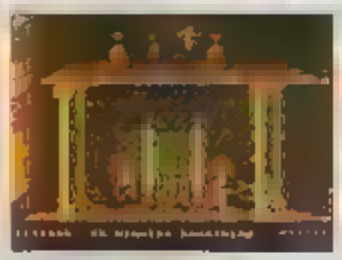
...mais à frente você vai encontrar a porta que deixou aberta. Desça com cuidado não deixe o continuar a jornada de salvação da princesa

"timing" do primeiro salto para dar certo. Depois de matar o guarda é possível pegar a poção em 8, mas cuidado com os espetos. Prossiga para a direita e, ao chegar ao precipício, tome cuidado com o impulso que você vai tomar e pule segurando na plataforma para não cair e morrer (9). Subindo, você vai encontrar outra poção de energia (10). Mate o guarda (11) e deixe-o morto sobre o switch para manter as portas em 13 e 14 abertas. Não suba (12) para não trancar essas portas. Siga para a esquerda, pule perto do ponto 14 e suba para pegar essa outra poção. Desça, tome impulso e pule o buraco (15). Continue em frente, passe pela guilhotina e enfrente o guarda (16). Volte para acionar o switch da grade. Salte sobre o próximo switch com cuidado, siga, abra a porta e pule. Cuidado com as guilhotinas a seguir (17). Pise no switch para abrir a porta e volte. Um ratinho vai salvá-lo e abrir a porta para você (18). Agora é moleza!

PRINCE OF PERSIA

FASE 10

Volte para a direita e mate o próximo guarda. Na tela seguinte suba o teto falso e evite a direita



Vá para a esquerda e mate o guarda que protege a saída

Ache o teto falso e acione o switch para abrir a grade à direita

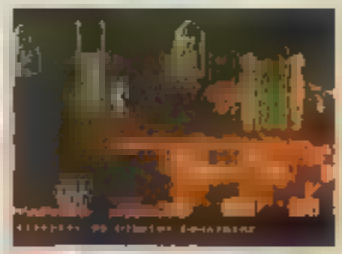
FASE 11

Jamais pule de alturas como essa. Desça com cuidado e poupe energia

Suba e destrua o teto falso (1). Depois, vá para a esquerda e pegue a derradeira vida do jogo (2), fundamental para os desafios que se seguirão. Volte por cima, para evitar os inúmeros obstáculos desse plataforma. Vá direto e reto até chegar no ponto 3...

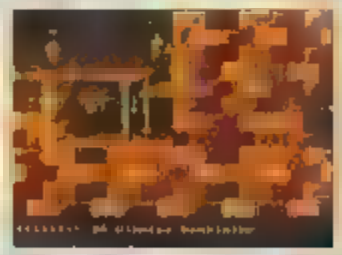
...então desça com cuidado para não se estatelar e perder preciosa energia. O chão falso que você acabou de [illegible] travar as [illegible] deste [illegible] fechada. Então, [illegible] o fosso à esquerda e acione o switch que abre a porta

DICA: uma saída para enfrentar o guarda é jogá-lo no fosso. Mas não deixe que ele use isso em você

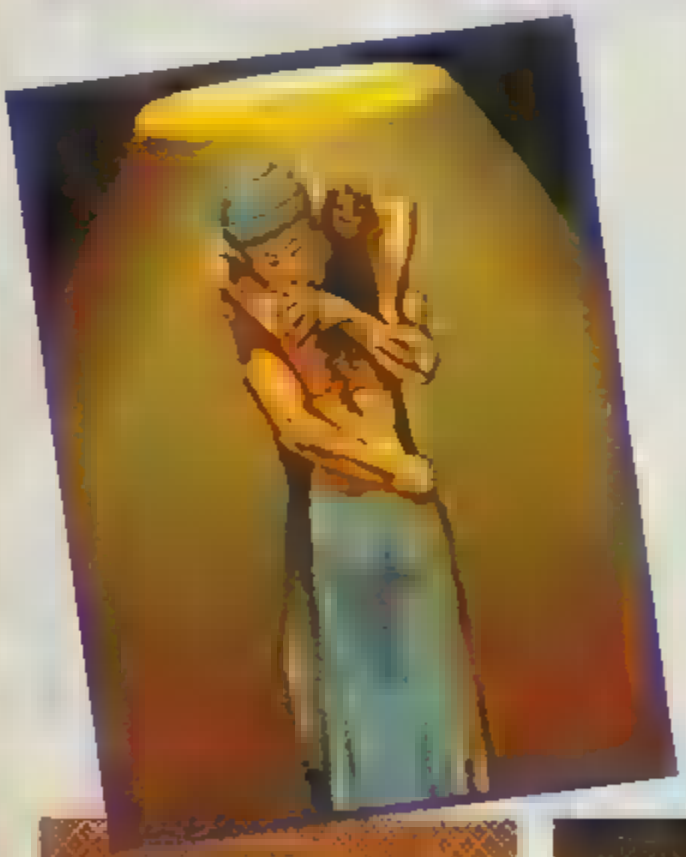


DICA: para conseguir subir nesta plataforma, tome impulso antes, senão...

Esse é o último guarda que você enfrenta no jogo. Cuidado para não morrer na praia

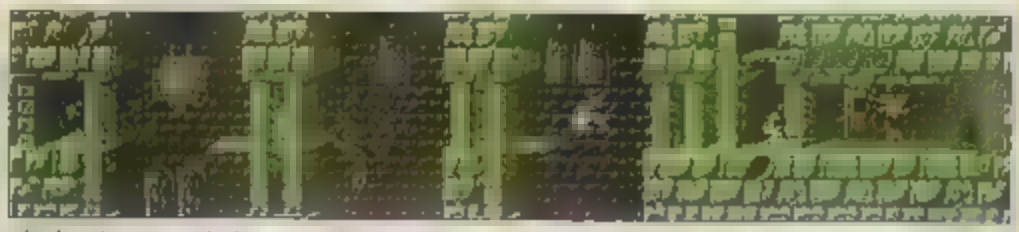


Depois de pisar nesse chão falso você deve pisar no switch que abre a saída

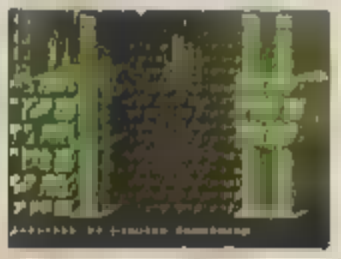


FASE 12

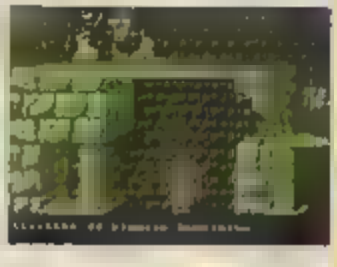
Esta é a última fase, onde seu destino [redacted] aguarda. A maior característica desse trecho são os pulos, sempre bem complicados, que você vai precisar dar. Calcule bem antes de se lançar para a plataforma seguinte. [redacted] maioria das vezes será preciso se segurar em seguida. Não há guardas [redacted] caminho, nem poções. A armadilha de espetos que existe pode [redacted] facilmente superada. [redacted] caminho [redacted] sempre para [redacted]. Por isso, [redacted] vezes [redacted] estar [redacted] altura equivalente a [redacted] telas, [redacted] onde qualquer vacilo pode significar um final prematuro.

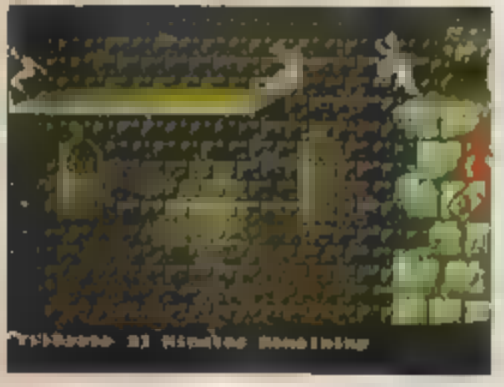


Aqui um bom exemplo de como será preciso botar seu lado sapo pra fora. Os saltos serão animais. Ao che[redacted] à direita, derrube o teto falso para continuar por cima

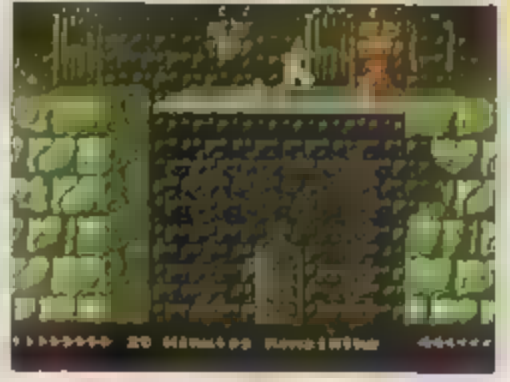


Abrir a porta (foto à esquerda) tem apenas uma função. Achar espaço para seu impulso no salto. Um dos momentos mais aguardados do jogo: o encontro com a sombra (à direita). Não lute contra ela, ponha o direcional para baixo e junte-se a ela





A posição indicada pela seta mostra onde seu personagem se encontra, absolutamente invisível, no canto da tela. Tome impulso e pule assim que enxergar o príncipe correndo. Nesse ponto parece não haver saída. Para ter sucesso na operação, é fundamental acertar o "timing". Caso contrário você vai terminar vários metros abaixo, caído e sem vida



Finalmente você se vê diante de Jaffar, o mestre do jogo. Tentar enfrentá-lo num duelo é uma tarefa quase impossível. As melhores alternativas para se desvencilhar dele são ou usar o fosso à esquerda para que ele cale enquanto você se mantém seguro ou então fazer o mesmo do outro lado, encurralando-[redacted] de outr[redacted]

PASSWORDS

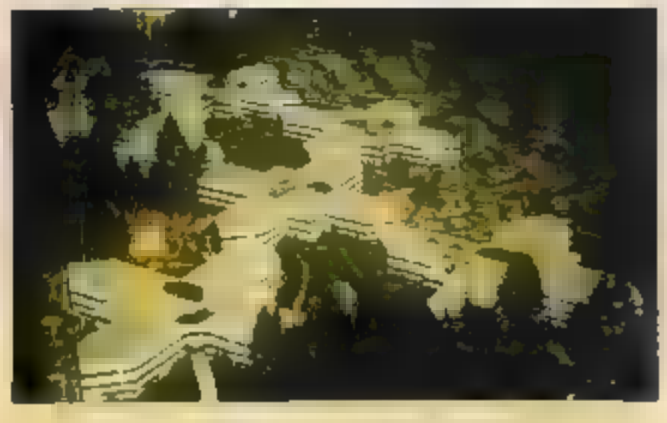
2
MTUONM
[redacted]
[redacted]
HJKIKZ
5
DEFOWZ
6
[redacted]
7
GEFRWM
[redacted]
NJKIQU
9
OJKYOP
10
TJKLDS
11
APPFHS
12
KUUZAA
FINAL
JPPLUP

[redacted] Se quiser os passwords, arrume um espelho

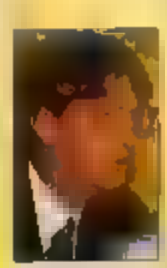
PRINCE OF PERSIA MEGA — **4.0**

TENGEN
8 Mega - 13 Fases
1 Jogador
Ação- Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



SATURN CONQUISTA NOVO ALIADO



Bill Gates, da Microsoft: videogames na pauta

Saturn, o console 32 bits da Sega, ganha o reforço de um peso pesadíssimo: ninguém mais, ninguém menos que a Microsoft. Ela é a empresa que vai desenvolver o Sistema Operacional do Saturn. Caso você ainda não saiba, a Microsoft é a maior empresa no ramo e detém a maior fatia do bolo do mercado de Sistemas Operacionais. A guerra dos 32 bits assume cada vez mais ares de uma briga entre duas "gigantes" da informática. Em uma das trincheiras se posiciona a Silicon Graphics (em parceria com a Nintendo). Diante do desafio, a Sega resolveu se aliar com alguém a altura da Microsoft.

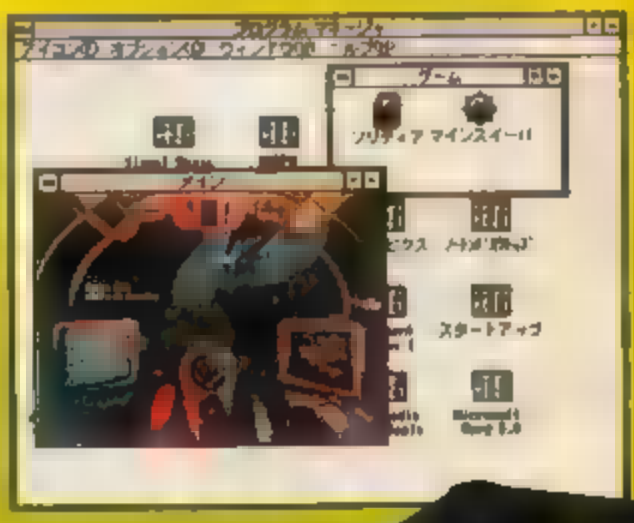
Aparentemente, a escolha não poderia ter sido mais feliz. Basta lembrar que, dentre os produtos da Microsoft, encontram-se o MS-DOS e o MS Windows. Tem gente apostando em alguma espécie de compatibilidade entre o novo console da Sega e os computadores PC. Entre as possibilidades cogita-se do Saturn rodar jogos desenvolvidos para Dos e Windows e vice versa. É bom ressaltar que tudo isso não passa de especulação. Mas a idéia não é de todo impossível. Há algum tempo busca-se um modo de compatibilizar os sistemas existentes. Essa seria uma grande tacada, já que o PC é o computador mais popular em todo o mundo.

A grande pergunta: compatibilidade entre jogos para computadores e para Saturn?

PC agora tem placa quente e tela inteira

Está nascendo uma nova era para a Multimídia. Isso graças a uma placa recém lançada para PC, a ReelMagic. Quem leu a última ***Gamepower*** sabe do que estamos falando. Utilizando-se de modernos métodos de compressão, a ReelMagic é capaz de trabalhar com imagens em tela inteira (full Screen). A novidade é que as empresas resolveram dar suporte ao novo padrão. Era o impulso que faltava para ela decolar. A placa custa US$ 600, no Brasil.

3DO E PC: UNIÃO ATRAVÉS DO PC CARD



A empresa 3DO está desenvolvendo um system card chamado PC Card. Esse card acoplado ao Interactive Multiplayer (o 3DO aparelho) permite uma conexão com o PC. Em suma: você poderá jogar os jogos de 3DO na tela de seu PC e ainda usar o Interactive Multiplayer como CD ROM do seu PC! E ainda é compatível com o Windows. Seu lançamento ainda não está previsto. Segundo a empresa, também serão lançados system cards para Macintosh e Modem. Mais um motivo para adquirir um 3DO.

PC

[illegible] PC [illegible] clássico de pancadaria e violência. Os gráficos são excelentes e deixam você com água na boca. Mas a alegria [illegible] pouco. A não ser que você [illegible] de um joystick de múltiplos botões (bem raro em PC), alguns golpes ficam quase impossíveis de serem aplicados. Em um 386 o jogo é lento [illegible], o 486 é o ideal. No final restam duas opções: [illegible] em seu micro para melhorar a jogabilidade, [illegible] usar o dinheiro nos arcades e divertir com *Mortal Kombat 2*.

FICHA TÉCNICA

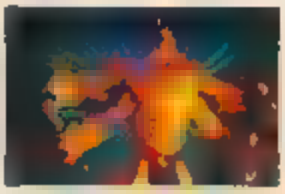
- X [illegible] Mb (Ram)
- X [illegible]
- X 7 Mega Instalação
- X Placas de som Sound Blaster
- X Controles [illegible]
- X [illegible] Gráficos e som
- X Controles

A cada tres batalhas surge uma fase bônus

Rayden entra numa fria ao tentar soltar seu raio

A opção para 2 jogadores existe também no teclado

Na abertura, há uma animação de cada lutador

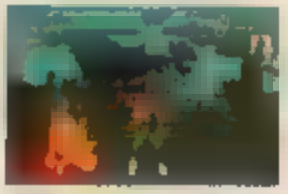


O caminho até Goro é longo e violento

O arpão de Scorpion é sempre eficaz

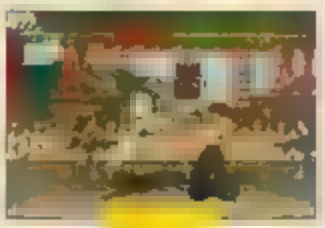
TÁTICA: Com Cage, primeiro dê uma rasteira em seu oponente (1), depois siga em diante com um Uppercut (2) e complete a sequência com um Shadow Kick (3)

Tente manter sua cabeça sobre os ombros



Cuidado! Essa garota é logo

Como se pode ver, [illegible] economizaram sangue



TÁTICA: com Rayden, pule e aperte qualquer chute, quando tocar o solo, desfira um Lightning Throw

[illegible] PARA MATAR

[illegible] houve alteração [illegible] golpes, que obedecem a [illegible] linha [illegible] Arcade, abaixo [illegible] funções para jogar com o teclado.

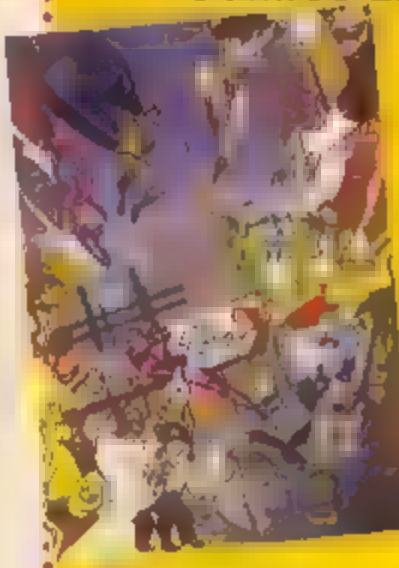
[illegible] 1	JOGADOR [illegible]
(s) para [illegible]	(8) para cima
(c) direita	(6) direita
(x) [illegible] baixo	(2) [illegible] baixo
(z) esquerda	(4) esquerda
(J) defesa	(5) defesa
(m) chute fraco	(end) soco fraco
(i) chute forte	(home) soco forte
(n) [illegible] fraco	(pg down) chute fraco
(u) soco forte	(pg up) chute forte

[illegible] números (jogador 2) [illegible] teclado numérico

SUPER GP EXPRESS

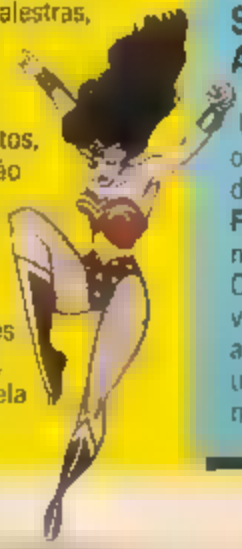
QUADRINHOS, CINEMA SOM, ESPORTE, VARIEDADES

SÃO PAULO VIROU CAPITAL MUNDIAL DOS COMICS EM MARÇO



Municipal e o Comic-con, (de 7 a 12 de março), realizado pela Escola Panamericana de Arte. Tudo indica que o Brasil entrou no mapa mundial dos quadrinhos. ***Supergamepower*** não poderia ficar fora dessa e vai abrir espaço na seção Express [illegible]. Fique de olho.

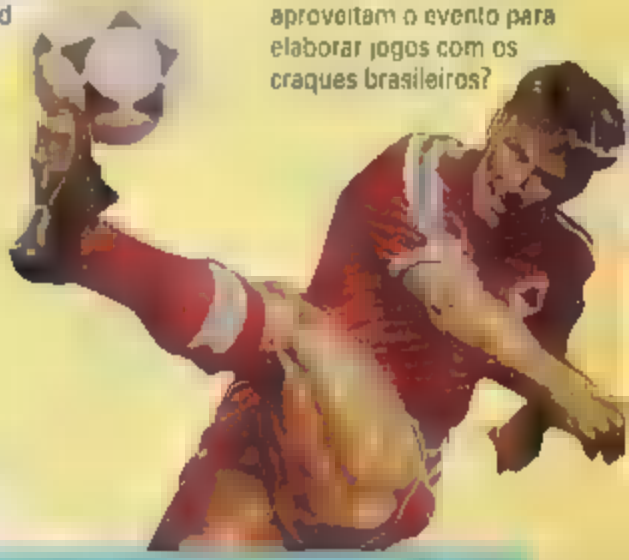
DC Março foi um mês grandioso para todos os fãs de histórias em quadrinhos na cidade de São Paulo. Basta dizer que estiveram na cidade desenhistas do porte [illegible] Will Eisner, criador do Spirit, além de outros [illegible] renomados e iniciantes. Foram workshops, palestras, conferências que aconteceram em dois eventos, a 2ª Convenção Nacional de Quadrinhos Independentes (dias 19 e 20), organizada pela Gibiteca



FUTEBOL

BOLA E GAMES NA REDE

Quem tiver a sorte de acompanhar a Seleção Brasileira na Copa de 94 nos EUA pode aproveitar para conhecer um pouco da geografia do videogame. Na primeira fase da Copa, o Brasil vai jogar no estádio de Stanford University, localizado no Vale do Silício, ao sul de San Francisco, onde estão algumas das maiores fabricantes de games dos EUA, como a Sega, Electronic Arts, Capcom, além da revista ***Gamepro***. Quem sabe as empresas aproveitam o evento para elaborar jogos com os craques brasileiros?



QUADRINHOS, CINEMA... STREET INVADE TODAS AS PRAIAS

Uma novidade quentíssima é o lançamento das aventuras dos personagens do **Street Fighter II** no formato comics nos EUA. A editora é a Viz Comics e são previstos 6 volumes. Ryu, Chun Li e Cia ambicionam também fazer carreira no cinema. Nos Estados Unidos prepara-se um filme com os personagens e no Japão já está em andamento um longa metragem de desenho animado com a turma.

BANDA NACIONAL DEIXA JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS

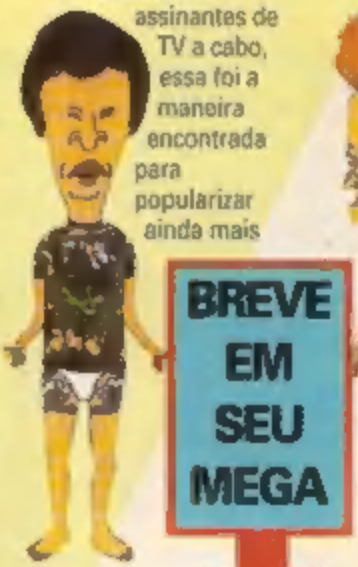
Você já ouviu falar de Angra? Então saiba que esse é o nome de uma das bandas de maior sucesso no Japão e na Ásia. Seu som é heavy metal com lances clássicos. A mistura de melodia, harmonia e lirismo parece que conduz ao sucesso no Oriente. Helloween, Heaven's Gate, Gamma Ray e Viper são exemplos disso. Aliás, o vocalista do Angra integrou o Viper até o LP Theatre of Fate. Angra é formado por André Matos (vocal), Kiko Loureiro e Rafael Bittencourt (guitarras), Luis Mariutti (baixo) e Marco Antunes (bateria). Mais um conjunto nacional a fazer sucesso em praias estrangeiras.

CARDS: A FRONTEIRA FINAL

A série de maior sucesso da ficção científica, Star Trek acaba de conquistar mais uma fronteira. Trata-se de uma coleção especial com mais de 80 cards, divididos em personagens, naves e até episódios da TV e cinema. No verso dos cards ilustrados com os personagens (entre os quais os da "nova geração"), você pode ficar sabendo se curiosidades sobre cada membro da tripulação da Enterprise. Já nos que retratam os episódios se encontra um breve resumo do filme. No entanto, os que mais chamam a atenção são os que mostram naves especiais e cenas de batalhas. Não vamos entrar em mais detalhes para não deixá-lo com água na boca. É muito fácil adquiri-las: basta ter um conhecido que está de viagem marcada para os EUA e fazer a encomenda. Moleza não?

DUPLA DO BARULHO FAZ CHORAR DE TANTO RIR E CONQUISTA A AMÉRICA

Beavis e Butt-Head são os personagens que encarnam o novo fenômeno em desenho animado nos Estados Unidos. O desenho segue a linha de outra série que rapidamente se tornou um "clássico" no gênero - Os Simpsons. Como nas aventuras de Bart e sua família, a fórmula das histórias da dupla mistura muito humor e temas atuais, em proporções hilariantes. Com tanto sucesso, a trajetória da dupla já chegou aos gibis. Como a dupla só era acessível para os felizardos assinantes de TV a cabo, essa foi a maneira encontrada para popularizar ainda mais Beavis e Butt Head. Para se ter uma idéia da receptividade dos dois, eles suas principais artimanhas no papel já venderam mais que disco de Roberto Carlos (nos bons tempos, obviamente). E a estratégia parece ter dado certo. Os dois viraram um fenômeno da mídia americana, ocupando grande espaço em revistas. A grande novidade para o público brasileiro é que dessa vez a rapaziada não vai ficar chupando o dedo. É possível conferir as peripécias de Beavis and Butt-Head pela MTV (canal 32, UHF). Caso sua TV não esteja equipada para receber o UHF, a saída é pedir para alguém gravar os episódios em vídeo, vale a pena. O único problema que pode ocorrer para os mais risonhos é destroncarem o maxilar de tanto rachar o bico com as piadas e resmungos dos dois.



BREVE EM SEU MEGA

Tudo o que faz sucesso na TV aparece em videogame. Beavis and Butt-Head não poderiam ser exceção. Dessa vez, o console premiado foi o Mega Drive. O cart estava à mostra na CES e foi eleito um dos melhores da feira por nossa parceira americana, ***Gamepro***. O jogo está sendo criado em parceria com a MTV dos EUA e deve estar nas ruas no final desse ano. O jeito é esperar.

FINAL STAGE

Depois de oito fases de muita pancadaria você encontra a mulher que queria salvar. Para um jogo de luta até que o enredo é razoável. O final deixava as portas abertas para uma continuação, o que se confirmou com **Art of Fighting 2**.

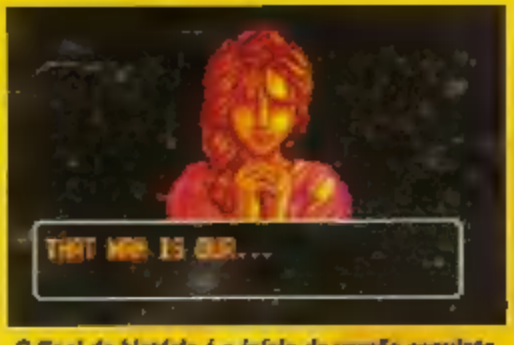
O último mestre, Mr. Karate, usa o mesmo estilo que você

Quando você está prestes a detená-lo, uma surpresa

Aparece uma mulher que pede para você parar

Ela é Yuri, prisioneira de Mr. Big, com quem...

tudo começou. Robert e Ryo presenciam a cena



O final da história é o início da versão seguinte

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 1 - ABRIL DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Morales
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretária de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): Marcelo Camera
Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Cannicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

Super Legal

só SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL**
Tel.: (082) 241-9139

BRAS SUL I
SCLS 109 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Subreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 216 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Subreloja 101
CEP 70348-020 **Brasília DF**
Tel. (061) 274-8547

R. Prof. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 840
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clemente, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) [illegible]-1125

[illegible], 1100 Loja 01
[illegible] **Curitiba** [illegible]
[illegible] Champagnat **Tel.: (041)** [illegible]

GALERIA SAN [illegible] DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
[illegible] **Santo Maria** [illegible]
Tel.: [illegible] 222-7279

R. Des. Anno Hoeschl, 81 Loja 02
[illegible] **Florianópolis SC**
Tel.: [illegible] 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
[illegible] **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4802

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Pleo
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 819-6999

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1507

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aperaru, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3199

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer · BRASOFT · NEO·GEO · AMIGA · NINTENDO · SEGA

FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES LIGUE AGORA

Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

MEGAVISION

O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas do terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM